



Almutsblatt

Amt für öffentliche Unordnung

WR

Kj 2,30 € 1,15

5. Januar 2012



2 Amtliches
4 Mutatis Mutandis
15 Designpreis



16 Orient
19 Spieltreffs



20 Ballesteros
22 Zufall
24 Aufstieg

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 2012 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 564 Ausgaben mit 22768 + 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

• WS Di 31. Januar 2012

(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 26.1.12
Zufall	Turnier-Fußball	(ms)	Do 26.1.12
Aufstieg	United	(ms)	Do 26.1.12
Comical	Knallfroschspiel	(mb)	Fr 27.1.12
ChronoMix	Anno Domini	(mb)	Fr 27.1.12
Discofiebers!	Melody	(sa)	Do 26.1.12
Mutatus mutantis	Nomic	(mb)	Fr 27.1.12
Orient	KapDip	(mk)	Sa 28.1.12

*) fehlt in dieser Ausgabe
a) siehe Amtliches

weitere Termine:

18. Darmstadt spielt!	17.+18.11.12
32. AOU-Con Höchst 2013	x.1.13

Eröffnungen

Diplomacy	Richter	5
M. Segler, M.Schneider		
Fang den Hut	Menges	4
M. Blumöhr, F. Fleischacker		
Kleines Egon-Spiel	Sachs	4
NN1, NN2, NN3, NN4, NN5, NN6, NN7, NN8 und Du?		
Melody	Sachs	alle
Einstieg jederzeit möglich!		
Nomic Mutatis mutantis	Blumöhr	n
Einstieg jederzeit möglich!		

Liebe Mitspieler!

Griesheim, 5. Januar 2012

Ich wünsche Euch allen ein gesegnetes neues Jahr. Mögen Eure Wünsche sich erfüllen und es für alle ein friedliches Jahr werden. Einige von Euch sehe ich ja heute schon (ja, ich schreibe das hier am ersten Contag kurz nach 0 Uhr). Ich freue mich wie immer auf das Con. Als Titelbild seht Ihr heute einen alternativen Entwurf von Christian Fiore, der das diesjährige Con-Bild beigesteuert hat. Das ist auch ein netter Gag aber man musste schon genauer hinsehen, ihn zu verstehen.

Ansonsten gibt es nicht viel zu verkünden, für DISCOFIEBER lagen zum ZAT nicht genügend Tips vor, so dass Matthias den Auswertung verschiebt. Ähnliches gilt für meine beiden anderen Partien CHRONOMIX und COMICAL, die können wir langsam als eingestellt betrachten, da kommen keine neuen Beiträge mehr.

Ich wünsche allen einen schönen Converlauf,
nice dice



Mutatis Mutandis

GM: Michael Blumöhr

Runde 14 (GrutchShaded)

ZAT: 27. Januar 2012

LIEBE NOMIC-FREUNDE,

Knapp 2 Stunden Auswertung und ich habe gerade mal die Presse übertragen und die Abstimmungen ausgewertet. Jetzt kommen noch die ganzen Objektaktionen....

KORREKTUR DER VORIGEN RUNDE

- Bei der Leuchtenden Kugel [65] muss es irgendwie einen Übertragungsfehler beim Umkopieren der Tabelle gegeben haben, die gehört nach wie vor Georg.

- Für die Richterrobe [82] habe ich vergessen, die Bezugsregeln anzugeben. Hier sind sie: O.2 Erste Hilfe Kasten, O.7 Phillips Investmentfond, O.9 Wundertüte, O.17 Vorläufiger Punktespeicher, O.25 Schmusekatze.

- Georg und Steffen bekommen noch jeweils 5 NP abgezogen, da sie gegen O12F gestimmt haben, was aber angenommen wurde.

PRESSE

Phillip an den GM: Ich habe da mal einen redaktionellen Vorschlag - bei den Zauberzylindern bin ich öfters am zurück in die alte Auswertung blättern um zu sehen was sie in der aktuellen Runde eigentlich sind, vermutlich bin ich da nicht der einzige. Da beides relevant sein kann - aktueller Zustand (meist für mehr statische Effekte, wie Leuchtende Kugel gibt 3 NP) und Zustand nächste Runde (insbesondere relevant für welche Befehle für den Zylinder möglicherweise abgegeben werden können) wäre es vielleicht besser immer beides, z.B in der Form "(Objekt jetzt / Objekt nächste Runde)" anzugeben. Dies sorgt hoffentlich gar nicht so sehr für Mehraufwand, da ja in der Liste immer das "nächste

Runde" als neues "jetzt" genommen wird. (* GM: Mal sehen, wie ich das Platzmäßig so hinkriege. *)

Phillip zu Georgs Kommentar bezüglich O12E / O.22: So wie ich das verstanden habe trägt der Doppelgänger lediglich der Tatsache Rechnung, dass eine Nein Stimme eben schwerer wiegt als eine Ja Stimme. Der Doppelgänger muß ja nicht Ja stimmen, er kann sich auch enthalten. Somit hat ein Spieler mit Doppelgänger bei einer Abstimmung entweder 2 Ja Stimmen oder eine Nein Stimme.

Phillip zu dem Kommentar des GMs bezüglich O12H / O.25 / Schmusekatze: Es muß ja nicht immer alles kommunistisch sein, als Ziel der Katze ist eher gedacht dynamisch-aufsteigende Spieler zu belohnen.

Phillip zu dem Kommentar des GMs bezüglich O12I / O.26 / Ventilator: Ich hoffe der Zuwachs an Auswerteaufwand ist nicht zu groß - allerdings sehe ich das mit dem Effekt ganz anders: Objekte sowie deren Verkauf bei Adalbert machen zumindest zur Zeit einen großen Teil der Partie aus, dementsprechend können Dinge die Angebot und Kaufverhalten beeinflussen durchaus wichtig für den weiteren Verlauf sein.

Phillip zur Nomiczahl: Klein und sinnlos.

Steffen: Ich wünsche allen einen guten Rutsch ins neue Jahr und hoffe, ihr seid auch nächstes Jahr so kreativ.

Paul: Die Ära der Kommunistischen Objekten geht aus meiner Sicht dem Ende entgegen!

Nur wenn der Markt sich beruhigt und der Objektdurchsatz kleiner wird, werden sie möglicherweise gekauft werden.

Die erste aktive Wurfaxt soll nicht als feindlicher Eingriff verstanden werden, doch die Manipulationsmöglichkeiten der Mitspieler durch die Massagebälle ist mir doch zu gewaltig. Weitere gefährliche Objekte in der Hand des Tabellenführers sind Saftpressen und Reisekoffer.

NMR

Keine Befehle von Gernot.

ABSTIMMUNGEN

R13A Änderung R.12 Georg

Vertagung: 0 JA - 6 NEIN **nicht vertagt**

Abstimmung: 3 JA - 3 NEIN **abgelehnt**

Vertagung 2: 3 JA - 3 NEIN **nicht vertagt**

GM: Kann ich nur unterstützen. Man soll auch mal gegen eine Objektregel stimmen können, ohne gleich gefährdet zu sein.

Phillip: Auf Georgs Frage nach dem Sinn dieser Punktabzüge kann man eigentlich nur auf die letzte Runde verweisen, in der alle 8 Objektvorschläge angenommen wurden, ich finde das eigentlich positiv. Ich kann mir nun durchaus vorstellen R12(7) bezüglich der Strafen für ablehnende Spieler bei Annahme von Objektvorschlägen abzumildern - an R13A stört mich jedoch, daß er dafür die gerade mit R.10B abgesenkten Strafen für abgelehnte Objekte wieder auf den alten Stand anhebt. Ich denke diese Änderung war ein wichtiger Schritt um kreative Vorschläge und RÄVs auch von weniger spielsicheren Spielern und natürlich potentiellen neuen Spielern nicht durch drastische Bestrafung komplett abzuwürgen. Leider keine Zustimmung.

Steffen: Da würde die R-Regel vorgehen...

R13B neue einfache Regel Steffen

Vertagung: 3 JA - 3 NEIN **nicht vertagt**

Abstimmung: 4 JA - 2 NEIN **angenommen**

als R.16 Wetter und W.1-4 Wetterregeln

GM: Wenn ich das recht verstehe, dann wird das aktuelle Wetter durch eine Wetterregel festgelegt. Es kann also immer nur eine gerade gültig sein. Soweit klar. Warum es für die Abstimmung Punkte gibt, verstehe ich allerdings nicht, da man ja eigentlich abstimmen muss, sorgt das für ordentlichen Punktezuwachs für alle, ob die Regel angenommen wird oder nicht. (2) ordnet die Wetterregeln unter die einfachen Regeln, (8) dann implizit über die Objektregeln, das hätte man auch direkt so formulieren können.

Georg: Gefällt mir ganz gut. Vor allem die Wetterlagen die Objekte in irgendeiner Weise reduzieren sind gut – langsam verliere ich den Überblick. Mein Vorschlag für Verbesserung wäre es, die Wetterlage in der vorherigen Runde anzukündigen, so dass die Objektzüge entsprechend geplant werden können, ansonsten wird doch vieles zufällig und unplanbar sein. Ausserdem verstehe ich Absatz (10) überhaupt nicht – bezieht das sich auf Gerichtsverfahren die Wetterregeln betreffen oder wie ist das gemeint. Das müsste unbedingt besser formuliert werden.

Phillip: Ich bin hin und her gerissen; die Grundidee ist gut allerdings machen die angebotenen Wetterlagen das Spiel doch erst mal zäher - kein Verkauf, Objekte funktionieren nicht... Hier wäre ein wenig positivere und das Spiel vorantreibende Ereignisse besser gewesen!

Die schon mal, ich glaube von Georg, formulierten Kritikpunkte zur Neuregelung der Gerichtsbarkeit gelten auch hier: Was ist wenn der Spieler der zuständig ist keinen Zug abgibt? Wie muss die Entscheidung in zweiter Instanz sein? Einstimmig? Aber was ist wenn GM und zufällig gewählter Spieler nicht einer Meinung sind? Das ist alles viel zu vage!

Und war (5) wirklich so gemeint - man bekommt schon alleine fürs Abstimmen Punkte? Das ist vielleicht ein wenig zu großzügig...

O13C neues Objekt Phillip 2000 bunte Heliumballons

Abstimmung: 6 JA - 0 NEIN **angenommen**

als O.27 2000 bunte Heliumballons

GM: Schön.

Georg: Gefällt mir eigentlich nicht so, aber bevor ich schon wieder 3 NP abgezogen bekomme, stimme ich lieber zu ...

Steffen: "99 Luftballon auf ihren Weg zum Horizont hielt man für UFOs aus dem All ..." - Nena "99 Luftballons" ;)

O13D ^{neues Objekt} Paul Anarchistische Gesellschaft für Objektkritik

Abstimmung: 3 JA - 3 NEIN **abgelehnt**

GM: Nun ja - das passt ja zu R13A :-)

Phillip: Hm, also sozusagen R13A in Objektform.

O.& K.: Objekte die keinem Spieler sondern nur sich selber gehören gibt es bisher noch nicht. Sehr schön - auch wenn diese Idee gleich mit dem Bruderobjekt O13M geteilt wurde.

Na ja, der Rest ist allerdings weniger kreativ, es werden eben Nomicpunkte vergeben.

V.& K.: Der Regeltext ist mit "...kann niemals in Besitz eines Spielers sein." leider viel zu schwammig: Was passiert denn genau wenn ein Spieler, z.B. über eine Wundertüte, Besitzer werden würde.

Es ist nicht mehr selbstverständlich dass jedes Objekt über Adalberts Laden ins Spiel kommt.

P.E.a.S.: Hier zeigt sich das Hauptproblem der Anarchistischen Gesellschaft: Eine mag ja noch relativ beschränkten Einfluss auf das Spielgeschehen haben, aber sobald zwei oder mehr im Spiel sind würde ich vorhersagen, daß es sehr schwer bis unmöglich werden wird eine Objektregel durchzubegeben.

G.M.: Wenigstens gibt uns der Autor eine kurze Erklärung (...mit der ich allerdings nicht übereinstimme...) was das Objekt eigentlich soll. Mehr wäre hier, ja nun, mehr gewesen...

Aufgrund des Problems mit multiblen Anarchistischen Gesellschaften kann ich leider nicht zustimmen.

Steffen: Der Kommunismus funktioniert in dieser Form nicht...

O13E ^{neues Objekt} Georg Bauchrednerpuppe DeLuxe

Abstimmung: 5 JA - 1 NEIN **angenommen**
als O.28 Bauchrednerpuppe DeLuxe

GM: Mir haben schon bei eBay die Bietautomaten nicht gefallen. Das kann nach hinten losgehen ;)

Phillip: O.& K.: Die Idee Einfluss auf den Objektverkauf zu nehmen ist nun nicht mehr ganz neu, nicht umsonst nimmt der Name ja Bezug auf die schon existente Bauchrednerpuppe, trotzdem gibt diese Version dem ganzen immerhin einen eigenen Twist.

V.& K.: Ich finde diese Regel sehr klar und verständlich und kann keinerlei Regellücken ausmachen.

P.E.a.S.: Durch erhöhte Planbarkeit beim Erwerb von Objekten wird wohl insgesamt der Durchsatz in Adalberts Laden erhöht, dies finde ich begrüßenswert. Auch andere Spieler müssen unter Umständen gut überlegen ob die Anwesenheit der Puppe ihr Gebot beeinflusst. Die Stärke des Objektes ist allerdings durch den One-use-only sehr eingeschränkt, trotzdem denke ich, daß es Verwendung finden wird.

G.M.: Leider gibt der Autor keinerlei Erklärungen zu seinem Objekt ab, Schade! Immerhin versucht er geschickt mit dem Zusatz "DeLuxe" das Objekt im High-End Bereich zu platzieren.

Steffen: Was soll das mit den Puppen... Ich finde es schon so schon sehr verwirrend.

O13F ^{neues Objekt} Paul Maschinenstürmer

Abstimmung: 5 JA - 0 NEIN - 1 Enth.

angenommen als O.29 Maschinenstürmer

GM: Es wird langsam destruktiver ;-)

Phillip: O.& K.: Ok, ein Objekt das mal bei jedem Spieler vorbeischaute - erinnert mich entfernt ein bisschen an den Vorschlag mit dem Heuschreckenschwarm auch wenn der Mechanismus ein wenig anders ist. Leider ist dann der Effekt der Maschinenstürmer bereits von der Wurfaxt bekannt...

V.& K.: Ich glaube hier ist eine -ich vermute mal unbeabsichtigte- Macke versteckt. Darum stelle ich hier ganz offiziell die Anfrage an unseren GM:

Stimmt der GM zu, dass die Maschinenstürmer so wie die Regel formuliert ist in der Runde nachdem sie ins Spiel gekommen sind erst an den ersten Spieler im Alphabet gehen und dann am Ende DERSELBEN Runde an den nächsten Spieler im Alphabet? Somit kann der erste Spieler keinen ZERSTÖRE Befehl abgeben. (* GM: Tja, da haben

wir ein vielleicht ein kleines Timing-Problem, das da heisst, wann wird der Objektmax bestimmt, denn danach tauchen erst die neuen Objekte bei Adalbert auf. Logischerweise kann dies erst am Ende der Runde passieren, wenn alles andere ausgewertet ist. Ich dehne diesen Begriff „Ende der Runde“ nun mal so weit, dass erst die Objektmaxe bestimmt werden, dann die neuen Objekte bei Adalbert auftauchen und während dieses Rundenes dann ein Maschinenstürmer dem ersten Spieler zugeteilt wird und da wir immer noch im Rundenende sind, dieser nicht gleich dem nächsten Spieler zugeordnet wird. So war's sicher gemeint, wer anderes meint, kann ja das Gericht anrufen (falls die Regel überhaupt angenommen wird und jemals ein Maschinenstürmer auftaucht). *)

P.E.a.S.: Die Maschinenstürmer sind rein destruktiv, da werden wahrscheinlich eine Menge Objekte zu Bruch gehen. Sehr Schade!

G.M.: Der Autor gibt eine kurze -wenn auch reichlich wirre- Begründung warum wir sowas scheinbar brauchen sollen.

Aufgrund der destruktiven Natur von O13F kann ich nicht zustimmen.

Steffen: Ich bin ein Roboter, was kann ich für dich tun?

O13G ^{neues Objekt} Georg Objektversicherung

Abstimmung: 5 JA - 0 NEIN - 1 Enth.

angenommen als O.30 Objektversicherung

GM: Tja, und gleich die Versicherung hinterher.

Phillip: O.& K.: Ich finde wenn auch nicht revolutionär so doch immerhin ein schlüssiges Konzept: Absichern gegen ungewollte Objektverluste. Bei den Wartezeiten die wir bald haben werden bis ein Objekt erneut bei Adalbert angeboten wird ist allerdings nicht immer alles rein mit Nomicpunkten aufzuwiegen.

V.& K.: Die Angabe des "Objektversicherungs"-Objekts im Befehl ist überflüssig (Befehle werden immer für ein bestimmtes Objekt abgegeben) und somit eher verwirrend.

Bei der Erstversicherung nach (1) muss das versicherte Objekt nicht dem Besitzer der Versicherung gehören, später ist das gemäß (5)/(6) nicht mehr

möglich. Es ist unklar ob dies beabsichtigt ist, ich finde es eher verwirrend.

Leider beachtet dieses Objekt nicht immer die 10NP-Grenze, dies kann dazu führen daß die Versicherung gar nichts auszahlt. (& daran ändert auch der nach wie vor nicht funktionierende Vorläufige Punktespeicher nichts)

P.E.a.S.: Die Versicherung hat sicher die ein oder andere Anwendung (insbesondere sobald mal größere Objektzerstörungsaktionen stattfinden sollten); als neues Lieblingsobjekt der Massen sehe ich sie jedoch nicht.

G.M.: Eine wenig erläuterender Text wäre schön gewesen.

Steffen: Mein Versicherungsmakler sagt, ich bin zu gut versichert - Woran das wohl liegt...

O13H ^{neues Objekt} Steffen Wetterschirm

Abstimmung: 4 JA - 2 NEIN **angenommen**
als O.31 Wetterschirm

GM: Toll, wenn die Wetterregeln nicht angenommen werden, aber diese hier. Ist dann halt funktionslos.

Phillip: O.& K.: Na ja, ein Objekt das dem Besitzer Punkte gibt...keine brandneue Idee...

V.& K.: Hier häufen sich leider einige unglückliche Formulierungen ("Es wird das Objekt Wetterschirm eingeführt" wäre zur Einführung der Klasse an anderer Stelle, im Regeltext selbst kann davon ausgegangen werden das die Klasse eingeführt wurde) und nicht geschlossener Regellücken (Hier vor allem eine Klausel für die Überschreitung der 10NP Grenze).

Auch ist unklar ob mit Regenschirm eigentlich Wetterschirm (oder umgekehrt) gemeint war (ist so aber nicht dasselbe).

P.E.a.S.: Mir gibt dieses Objekt massiv zuviele Punkte (bzw. gar keine wegen der 10NP Grenze, was genauso doof ist), es ist für den Spielverlauf sicher nicht gut wenn ein Objekt ganz offensichtlich besser ist als ein bereits existierendes Objekt (das wäre hier die Leuchtende Kugel mit der wohl alle punktespendenden Gegenstände verglichen werden).

G.M.: Auch hier: Eine wenig erläuterender und um Zustimmung werbender Text wäre schön gewesen.

Steffen: Jetzt wäre ein Schneeschrim besser.

O13I neues Objekt
Georg
Bauchrednerpuppe
"Schnäppchenjäger"

Abstimmung: 5 JA - 0 NEIN- 1 Enth.

**angenommen als O.32 Bauchrednerpuppe
"Schnäppchenjäger"**

GM: Und wir verteilen zusätzliche Objekte...

Phillip: O.& K.: Hm, ob wir wirklich so viele verschiedene Sorten Bauchrednerpuppen brauchen? Ok, der Mechanismus mit den irgendwann verfallenden Objekten ist neu, na ja...

V.& K.: Ich verstehe nicht warum hier (in (3)) versucht wird die Rangfolge von R.13 umzudrehen - dies wirft eine ganze Reihe von Fragen auf die möglicherweise erst vor Gericht geklärt werden - zumindest ist mir nicht sofort intuitiv klar wie der GM angesichts der widersprüchlichen Regelungen entscheiden wird. Ich sehe zudem auch den spieltechnischen Sinn der dahinter stehenden Absicht nicht, es sei denn es wäre um das Gericht anrufen zu können.

Auch ist hier die Regel extrem vage (anders als O13E oder O.18) ob der nach (2) abzuwickelnde Verkauf nun als Gebot gezählt wird oder nicht, auch hier entscheidet letztendlich die Interpretation des GMs oder das Gericht.

P.E.a.S.: Den Verkauf ankurbeln ist sicher eine gute Idee, aber diese Sorte Puppen könnte eventuell ein wenig zu stark sein...

G.M.: Und nochmal: Eine wenig erläuterender Text wäre schön gewesen.

Steffen: Wieso nennt man das Objekt nicht einfach "Kauft alles auf Computer?"

O13K neues Objekt
Phillip
Schrödingers Katze

Abstimmung: 4 JA - 1 NEIN- 1 Enth.

angenommen als O.33 Schrödingers Katze

GM: Das versuche ich zu verstehen, wenn es angenommen wurde. Vorher definitiv nicht. Ich finde diese Regel eher abschreckend.

Phillip: Nun, sowohl Schrödingers Katze als auch die Tarotkarten sind zugegebenerweise schon eher komplexere Objekte für den Nomic-PowerUser. Ich hoffe ihr habt da alle mitgezogen...

Steffen: Und jetzt eine Laola!

O13L neues Objekt
Phillip
Tarotkarten der alten Zigeunerin

Abstimmung: 5 JA - 1 NEIN

angenommen als O.34 Tarotkarten der alten Zigeunerin

GM: Macht mir die Auswertung nicht unbedingt einfacher, ist aber so begrenzt doch wieder interessant.

Steffen: Der Teufel ist wieder da! Ich sehe ihn.

O13M neues Objekt
Paul
Union of Nomic Workers

Abstimmung: 5 JA - 0 NEIN - 1 Enth.

angenommen als O.35 Union of Nomic Workers

GM: Das dürfte, wie auch im Kommentar schon geschrieben, kaum Auswirkungen haben. Wenn jemand mehr als 100 NP auf der Bank hat, wird er eher sehen, dass er sie da wieder runter kriegt.

Phillip: O.& K.: Wieder der Mechanismus von O13D, das kann ich mir durchaus für weitere Objektvorschläge vorstellen.

V.& K.: Es treten hier entsprechend leider genau die selben Probleme wie bei O13D auf (siehe mein Kommentar dort) - zusätzlich wäre es schön gewe-

sen wenn der Autor geregelt hätte was genau passiert wenn die Einzelabzüge 10NP bzw. die Gesamtabzüge 20NP überschreiten. Das steht zwar nicht unmittelbar an, kann aber ja noch kommen.

Auch bin ich mir nicht sicher ob das Objekt eigentlich als Singelton gedacht war oder ob es mit voller Absicht davon mehrere geben kann.

P.E.a.S.: Eine Union verteilt tatsächlich nicht so viel um, der Autor verschweigt jedoch dass natürlich unbegrenzt viele diese Objekte ins Spiel kommen können und dann eine echte Bremse darstellen.

G.M.: Haha - einfach köstlich wie der Autor mit diesem RÄV pointiert die Fortschritts- und Leistungsfeindliche Haltung der Gewerkschaften karriert. Exemplarisch verdeutlicht die "Union of Nomic Workers" den Irrweg sich auf reine Umverteilung zu konzentrieren und dabei reale Wertschöpfung außer Acht zu lassen. Ich musste wirklich herzlich lachen. ...bleibt zu hoffen daß alle Mitspieler dieses Bonmot erkannt haben und hier nicht aufgrund einer fäschlichen Verwechslung mit einem ernst gemeinten Vorschlag zugestimmt haben...

Steffen: So wird das Spiel schön in die Länge gezogen :).

OBJEKTAKTIONEN

Phillip bietet mit seiner Bauchrednerpuppe [80] auf den Reisekoffer [48] und erhält ihn für 1 NP.

Phillip spekuliert mit seinen kompr. Fotos [75] auf eine weitere Bauchrednerpuppe.

Paul tippt mit Investmentfonds [71] und [24] auf die Nomic-Zahl 1 und erhält damit 8 NP.

Georg massiert mit [69] Phillip.

Paul versaftet mit der Presse [51] den Kommunistischen Packesel [41].

Phillip massiert mit [50] jetzt Georg.

Paul zahlt in die Staatsbank 10 NP ein.

Oliver will den Zylinder [33] als Investmentfond nutzen, der Zylinder war in dieser Runde aber ein vorläufiger Punktespeicher.

Phillip hat noch eine Bauchrednerpuppe [29] mit der er für die Wurfaxt [68] bietet, da die niemand sonst will, bekommt er sie.

Massagesalon Phillip, die Zweite. Mit Ball [26] wird Oliver massiert. Und Oliver massiert mit [23] danach Georg. Und Phillip massiert mit [19] zuletzt Steffen. Wellness hoch vier ;-)

Und damit hört der Frieden auch schon auf, denn Paul zerstört mit Wurfaxt [10] zum Schluss den Massageball [26] von Phillip.

Und nun zu den Einkäufen:

Oliver kauft den Erste Hilfe Kasten [47] für 17 NP.

Phillip kauft die Fotos [56] für 3 NP, den Investmentfond [43] für 13 NP und die Fotos [56] für 7 NP.

Steffen ergattert den Erste Hilfe Kasten [66] für nur 5 NP.

Paul bekommt für 5 NP die Wurfaxt [49]. Für [56] hat er mit 3 NP zu wenig geboten.

Georg wollte nix.

DIE STAATSBANK

	ALTER SALDO	ZINSEN	BEWEGUNG	SALDO NEU
Adalbert	152,304	6,0922	65	223,3962
Phillip	13,6448	0,5458		14,1906
Paul	6,135	0,2761	10	16,4111
Georg	8,12	0,3248		8,4448

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
11	Omas Saftpresse	Georg
12	Wurfaxt	Gernot
13	Reisekoffer	Phillip
16	Kommunistischer Packesel	Phillip
18	Omas Saftpresse	Phillip
19	Massageball	Phillip
22	Kommunistischer Packesel	Paul
23	Massageball	Oliver
24	Phillipps Investmentfond	Paul
25	Reisekoffer	Phillip
28	Zauber-Zylinder (Reisekoffer)	Adalbert (3)
29	Zauber-Zylinder (Frisbie)	Phillip
30	Reisekoffer	Phillip
33	Zauber-Zylinder (k. Fotos)	Oliver
36	Wurfaxt	Phillip
37	Omas Saftpresse	Steffen
39	Leuchtende Kugel	Oliver
40	Staatsbank	Paul
42	Vorläufiger Punktespeicher	Steffen
43	Phillipps Investmentfond	Phillip
46	Leuchtende Kugel	Georg
47	Erste Hilfe Kasten	Oliver
48	Reisekoffer	Phillip
49	Wurfaxt	Paul
50	Massageball	Phillip
51	Omas Saftpresse	Paul
52	Phillipps Investmentfond	Oliver
56	Kompromittierende Photos	Phillip
58	Schwarzer Peter	Phillip
59	Kommunistische Legehennen	Steffen
65	Leuchtende Kugel	Georg
66	Erste Hilfe Kasten	Steffen
67	Reisekoffer	Phillip
68	Wurfaxt	Phillip
69	Massageball	Georg
70	Omas Saftpresse	Adalbert (3)
71	Phillipps Investmentfond	Paul
72	Kommunistischer Packesel	Adalbert (3)
74	Zauber-Zylinder (Massageball)	Adalbert (3)
75	Kompromittierende Photos	Phillip
76	Beutel mit Murmeln	Adalbert (3)
77	Schwarzer Peter	Georg
78	Kommunistische Legehennen	Adalbert (3)

79	Vorläufiger Punktespeicher	Steffen
80	Bauchrednerpuppe	Phillip
81	Zauber-Zylinder (Schr. Katze)	Phillip
82	Richterrobe	Phillip
83	Geheimes Klon Laboratorium	Adalbert (1)

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][AB WO]
- 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]
- R.16 Wetter [AB WQ]
- 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]
- O.19 Adalbert Aktienpaket [AB WO]
- O.20 Bausatz Nr.23a [AB WO]
- O.21 Frisbie [AB WO]
- O.22 Geheimes Klon Laboratorium [AB WO]
- O.23 Nachtsichtgerät [AB WO]
- O.24 Richterrobe [AB WO]
- O.25 Schmusekatze [AB WO]
- O.26 Ventilator [AB WO]
- O.27 20000 bunte Heliumballons [AB WQ]
- O.28 Bauchrednerpuppe DeLuxe [AB WQ]
- O.29 Maschinenstürmer [AB WQ]
- O.30 Objektversicherung [AB WQ]
- O.31 Wetterschirm [AB WQ]
- O.32 Bauchrednerpuppe Schnäppchenj. [AB WQ]
- O.33 Schrödingers Katze [AB WQ]
- O.34 Tarotkarten der alten Zigeunerin [AB WQ]
- O.31 Union of Nomic Workers [AB WQ]

- W.1 Sonnig [AB WQ]
- W.2 Bewölkt [AB WQ]
- W.3 Regen [AB WQ]
- W.4 Schnee [AB WQ]

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

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

DAS WETTER : **Regen**

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	90	2	2+2+2-5			-32	3*3+3-1+8-1	76	26	23
Steffen Reitstetter	2	49		20+3-5-5			-5	3+8	68	12	6
Paul Müller	2	49		-3+2+2-5			-9	3+8+5-10	42	14	7
Gernot Ditten		27				-5		3+3	28	8	2
Georg Richter	2	7		-5+2+2+2-5				6+3+8+8	28	11	6
Oliver Sprinzl	3	14					-17	3+3+8	11	7	5

REGELÄNDERUNGSVORSCHLÄGE

Änderung R.3 und neue Regel **R14A** Phillip

Regelpaket

R.3 (2) neu:

Ein später hinzukommender Spieler hat zu Beginn soviel Nomic-Punkte wie der schlechteste bisherige Spieler am Ende der vorangegangenen Runde, mindestens jedoch 30.

Neue Einfache Regel "2012 ist Nomicjahr"

(0) Im Jahr 2012 bemühen sich alle Spieler zusammen Bekanntheit und Beliebtheit von Nomic zu erhöhen und möglichst viele neue Spieler für die laufende Partie zu werben.

(1) Ein Spieler, der aus dem Spiel ausgeschieden ist kann im Jahr 2012 abweichend von R.7 (3) nach 2 oder mehr Runden nach dem Ausscheiden erklären, daß er oder sie erneut mitspielt. In diesem Fall erfolgt keine Abstimmung gemäß R.7 (2) sondern die Person wird automatisch zu Beginn der nächsten Runde als Spieler aufgenommen.

(2) Innerhalb des Jahres 2012 kann ein Spieler, der nach (1) oder R.7 (2) erneut in die Partie aufgenommen wird, mit seinem ersten Zug eine der folgenden Begrüßungsoptionen wählen:

I. Dem Spieler werden 7 Nomicpunkte gutgeschrieben

II. Der GM bestimmt nach einem zufälligem Verfahren eine beliebige Objektklasse von der zu diesem Zeitpunkt grundsätzlich ein Objekt erschaffen werden kann, nicht jedoch O.15 (Aktion Sonderverkauf), und erschafft ein Objekt dieser Klasse. Der Spieler wird Besitzer dieses Objektes.

(3) Jede natürliche Person, die bisher noch nicht mitgespielt hat, kann sich als von einem der Spieler für Partie angeworben anmelden.

In diesem Fall erfolgt keine Abstimmung gemäß R.7 (2) sondern die Person wird automatisch zu Beginn der nächsten Runde als Spieler aufgenommen.

(4) Innerhalb des Jahres 2012 kann ein Spieler, der nach (3) oder R.7 (2) erstmalig in die Partie aufgenommen wird, mit seinem ersten Zug eine der folgenden Begrüßungsoptionen wählen:

I. Dem Spieler werden 15 Nomicpunkte gutgeschrieben

II. Der Spieler benennt eine Objektklasse von der zu diesem Zeitpunkt grundsätzlich ein Objekt erschaffen werden kann, der GM erschafft ein Objekt dieser Klasse. Der Spieler wird Besitzer dieses Objektes.

III. Der GM bestimmt nach einem zufälligem Verfahren zwei mal eine beliebige Objektklasse von der zu diesem Zeitpunkt grundsätzlich ein Objekt erschaffen werden kann, nicht jedoch O.15, und erschafft jeweils ein Objekt dieser Klasse. Der Spieler wird Besitzer dieser Objekte.

(5) Ein Spieler der in einer Runde von einem oder mehreren Personen gemäß (3) als Anwerber angegeben wird erhält 7 Nomicpunkte.

☺ ☺ ☺

Phillip: Ich stimme mit unserem GM völlig darin überein daß wir neue Mitspieler brauchen. Dieser Regelvorschlag soll ein klares Signal senden und ausserdem Spieler belohnen die sich um Mitspielerwerbung verdient machen. Die Regel gilt erst mal nur einen beschränkten Zeitraum, so daß wir die Auswirkungen kritisch betrachten können.

Um Euch eine Ja-Stimme ein wenig zu versüßen verpflichte ich mich bei Annahme meines Vorschlages innerhalb der drei folgenden Runden jedem Spieler, der nächste Runde keinen NMR hatte, mittels Massageba

neues Objekt **O14B** Ausserirdisches Artefakt

(1) Wenn der GM ein Objekt der Klasse Ausserirdisches Artefakt erschafft, dann bestimmt er nach einem zufälligem Verfahren 4 verschiedene Objektklassen. Ausgenommen davon sind Objektklassen, die den Besitz des Objektes durch einen Spieler ausschließen oder von denen zu diesem Zeitpunkt keine neuen Objekte erschaffen werden können.

Das Ausserirdisches Artefakt ist auch jeweils ein Objekt dieser 4 Objektklassen, wobei allerdings Einschränkungen durch diese Regel vorrangig gelten.

(2) In der Auswertung wird weder veröffentlicht welche weiteren Objektklassen das Ausserirdisches Artefakt hat, noch irgendwelche Informationen, die für Objekte dieser Objektklassen

normalerweise in der Liste existierender Objekte veröffentlicht würden.

Informationen die an anderer Stelle als der Liste existierender Objekte veröffentlicht werden werden normal veröffentlicht, allerdings ohne Bezugnahme auf das ausserirdische Artefakt.

(3) Würde ein Spieler durch das Ausserirdische Artefakt innerhalb einer Runde mehr als 10 Nomicpunkte bekommen oder verlieren so wird dies auf 10 Nomicpunkte begrenzt.

(4) Der Besitzer des Ausserirdischen Artefakts kann mit seinem Zug genau einen Befehl oder eine Aktion für dieses Objekt angeben; dieser Befehl oder diese Aktion kann jegliche für irgendeine existente Objektklasse zulässige Befehle/Aktionen beinhalten.

In gleicher Weise können andere Spieler genau einen Befehl/Aktion für dieses Objekt angeben, der einem gültigem Befehl/Aktion für den Nicht-Besitzer eines Objektes einer existenten Objektklasse entspricht.

Die so abgegebenen Befehle/Aktionen werden veröffentlicht.

(5) Spieler, die für das Ausserirdische Artefakt einen Befehl oder eine Aktion angegeben haben, deren Auswertung nicht durch eine der 4 zusätzlichen Objektklassen des Ausserirdischen Artefakts geregelt ist, bekommen 2 Nomicpunkte abgezogen.

Diese Befehle bzw. diese Aktionen haben keine weiteren Auswirkungen.

(6) Sollten Spieler direkt oder indirekt Fragen im Bezug auf Auswirkungen des Ausserirdischen Artefaktes stellen oder diese als vermeintliche Auswertungsfehler melden so kommentiert der GM dies ohne irgendwelche weiteren Erklärungen mit "Von Ausserirdischen erzwungen!".

(7) Wird das Ausserirdische Artefakt zerstört oder tritt das Spielende ein, veröffentlicht der GM, abweichend von (2), die zusätzlichen Objektklassen des Ausserirdischen Artefakts.



dazu: Vier zum Preis von einem! Jetzt müsste man nur noch wissen was das verdammte Teil eigentlich alles kann...

neues Objekt

014C Feuerwerksrakete

(1) Die Raketen können beliebig oft erzeugt werden.

(2) Mit dem Befehl Zünde wird die Rakete mit dem anderen Mietspielern gezündet.

(3) Der GM würfelt einen sechsseitigen Würfel. Bei einer 6 bekommen alle Spieler 5 Nomicpunkte, ansonsten bekommt der Anwender 10 Nomicpunkte.

neues Objekt

014D Unheimliche Geistererscheinung

(1) Wenn ein Objekt der Klasse Unheimliche Geistererscheinung erschaffen wird wählt der GM als dessen Identität eine verstorbene Person, von der er ausgeht, dass sie zumindest einem Grossteil der Spieler bekannt ist (also zum Beispiel eine Person wie Bismark, Jeanne d'Arc, Budda, etc.). Diese Identität wird nicht veröffentlicht.

(2) Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt die unheimliche Geistererscheinung in das Angebot von Adalbert aufgenommen wird oder in den Besitz eines Spielers kommt wird die unheimliche Geistererscheinung sofort besitzterlos.

(3) Die Unheimliche Geistererscheinung ermöglicht jedem Spieler in seinem Zug entweder den Befehl

Frage <Ja-Nein-Frage>

oder den Befehl

Benenne <Name>

abzugeben. Dabei ist <Ja-Nein-Frage> eine mit Ja oder Nein zu beantwortende Frage zu der Identität der Geistererscheinung und <Name> die vermutete Identität der Geistererscheinung. Die <Ja-Nein-Frage> ist dabei an die Geistererscheinung selbst zu richten, die aus Gründen der Höflichkeit stets gesiezt wird.

(4) Insofern dies ohne grossen Aufwand möglich ist beantwortet der GM alle gestellten Ja-Nein-Fragen entsprechend mit Ja oder Nein.

Ist eine Frage nicht eindeutig zu beantworten, oder dem GM ist die korrekte Antwort nicht zugänglich antwortet er stattdessen mit "Hmmm..."

(5) Hat ein Spieler den Benenne Befehl abgegeben und dabei nicht den richtigen Namen der Geistererscheinung angegeben so werden ihm 4 Nomicpunkte abgezogen.

Hat ein Spieler den Benenne Befehl abgegeben und dabei als einziger Spieler den richtigen Namen der Geistererscheinung angegeben bestimmt der GM drei mal nach einem zufälligem Verfahren eine beliebige Objektklasse -nicht jedoch die Objektklassen "Unheimliche Geistererscheinung", "Aktion Sonderverkauf" oder Objektklassen von denen aufgrund anderer Regeln zur Zeit keine weiteren Objekte erschaffen werden können oder die nicht dauerhaft in den Besitz eines Spielers wechseln

können - und erschafft jeweils ein Objekt dieser Klasse. Der Spieler wird Besitzer dieser neu erschaffenen Objekte, dann wird die unheimliche Geistererscheinung zerstört.

Haben mehrere Spieler den Benenne Befehl mit der korrekten Angabe des Namens abgegeben so erschafft der GM in entsprechender Weise für jeden dieser Spieler ein Objekt, das dann in dessen Besitz übergeht; dann wird die unheimliche Geistererscheinung zerstört.

☺ ☹ ☹

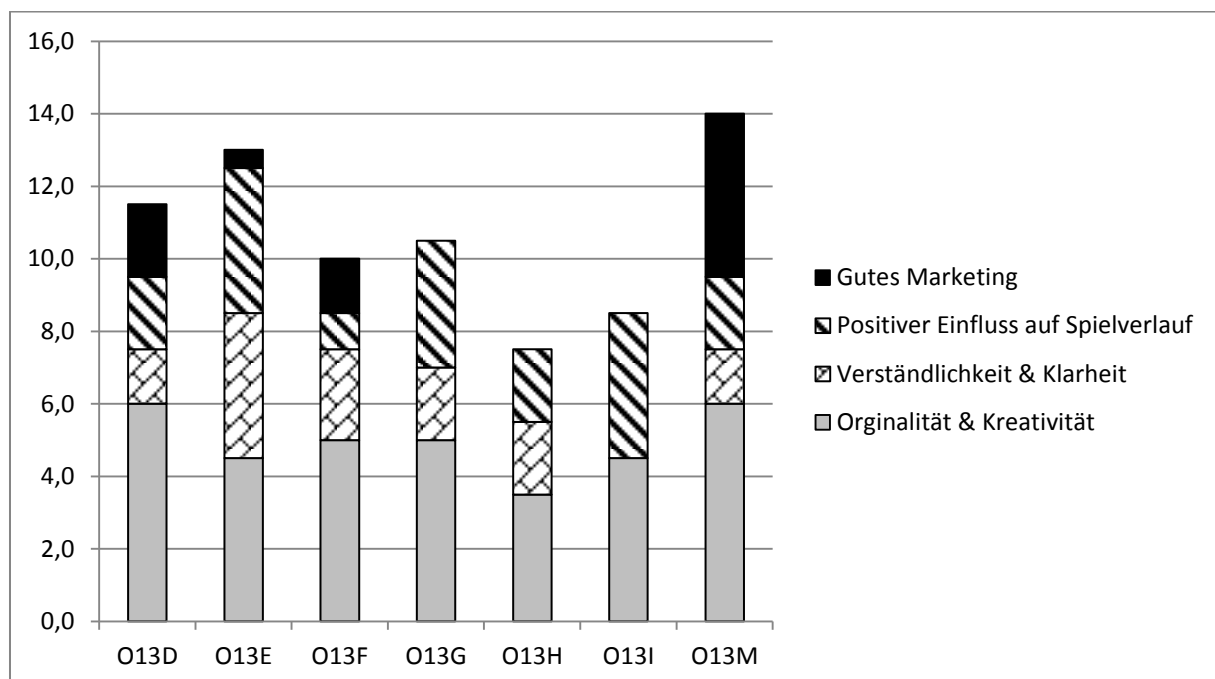
dazu: Spiel im Spiel!

Feierliche Verkündung der Gewinner des Nomic Designpreises

Wie angekündigt verleihe ich unter den Objektvorschlägen der letzten Runde einen Preis, ich habe dazu alle entsprechenden RÄVs nach den Kriterien **Originalität & Kreativität** (O.&K.), **Verständlichkeit & Klarheit** (V.&K.), **Positiver Einfluss auf Spielverlauf** (P.E.a.S.) und **Gutes Marketing** (G.M.) bewertet.

Die genaue Punktevergabe ist der folgenden Tabelle zu entnehmen, ich habe bei den entsprechenden Abstimmungen auch immer weitergehende Kommentare zu diesen 4 Kategorien abgegeben.

RÄV	Objekt	O.&K. (0-10)	V.&K. (0-5)	P.E.a.S. (0-5)	G.M. (0-5)	Summe (0-25)
O13D	Anarchistische Gesellschaft für Objektkritik	6,0	1,5	2,0	2,0	11,5
O13E	Bauchrednerpuppe DeLuxe	4,5	4,0	4,0	0,5	13,0 * 2.Preis *
O13F	Maschinenstürmer	5,0	2,5	1,0	1,5	10,0
O13G	Objektversicherung	5,0	2,0	3,5	0,0	10,5
O13H	Wetterschirm	3,5	2,0	2,0	0,0	7,5
O13I	Bauchrednerpuppe "Schnäppchenjäger"	4,5	0,0	4,0	0,0	8,5
O13M	Union of Nomic Workers	6,0	1,5	2,0	4,5	14,0 * 1.Preis *



Und der Siegevorschlag ist: **Die Union of Nomic Workers!** Gratulation!!! Der Autor gebe bitte im seinen nächsten Zug einen NEHME Befehl für Objekt [4] an. Der zweite Preis geht an die **Bauchrednerpuppe DeLuxe.**

Orient Autumn 1901 ZAT: Sa., 28.01.2012**GM: Martin Kopp, martin-kopp@arcor.de**

Pseudonym	Kujambel	Kronen	Pfund	Francs	Mark	Lira	Rubel	Piaster
Beethoven	0.22	1000+	1512-	5535-	10653+	1000+	500-	1000-
Black Friday	386.72	1500+	2633+	2159-	1500+	1500+	1439-	3928-
Bleistift	0.29	2007+	1579-	2433-	6228+	4046+	2256-	2201-
Elefant	0.56	0-	0-	0-	4850+	8036+	0-	7798-
Grimgerte	2916.65	2797+	1000-	1725-	2920+	2652+	1000-	1000-
Hatchepsut	0.21	2956-	1000-	1500-	14556+	1000+	1000-	500- RED
Hercule Poirot	0.49	0-	909-	3282-	6392+	6100+	2348-	2348- RED
Leckerli	0.06	2018+	2116-	3116-	7790+	2018+	1516-	2116-
Shandy Schofel	0.85	4951+	1500-	500	2478+	3978+	1500	0- RED
Taggert	0.16	500+	2248-	2245-	9069+	3000+	2245-	2246-
Tigerente	3725.00	500-	2000-	1000-	2500+	3000+	500-	2500-
Veränderung:		11301	-4306	-5000	64401	31287	-5000	-5499
Neue Kurse:		1.72	1.55	2.25	6.80	3.53	1.33	2.48
Kosten pro SP:		57.33	38.75	56.25	170.00	117.67	44.33	49.60
Versorgungszentren:		3	4	4	4	3	3	5

Geldtabelle:

Geldtabelle:		Hochgerechnete SP-Tabelle:	
1.(10) Hatchepsut	115090.33 KJ (+ 98250.92)	1.(8) Hatchepsut	855.93 SP (+ 512.22)
2.(4) Beethoven	95632.97 KJ (+ 68647.66)	2.(10) Beethoven	833.01 SP (+ 502.83)
3.(6) Taggert	90210.94 KJ (+ 63904.88)	3.(2) Taggert	827.13 SP (+ 470.16)
4.(3) Hercule Poirot	82738.42 KJ (+ 55722.69)	4.(11) Elefant	824.99 SP (+ 507.01)
5.(==) Leckerli	81121.32 KJ (+ 54375.58)	5.(4) Hercule Poirot	794.17 SP (+ 438.33)
6.(1) Elefant	80686.68 KJ (+ 52095.40)	6.(5) Leckerli	793.24 SP (+ 444.60)
7.(==) Bleistift	76465.77 KJ (+ 50787.74)	7.(3) Bleistift	768.93 SP (+ 412.27)
8.(9) Grimgerte	46186.30 KJ (+ 27907.15)	8.(6) Black Friday	591.23 SP (+ 242.82)
9.(11) Shandy Schofel	44854.31 KJ (+ 32319.31)	9.(==) Tigerente	561.13 SP (+ 221.13)
10.(8) Tigerente	44390.00 KJ (+ 23065.00)	10.(7) Grimgerte	544.54 SP (+ 200.25)
11.(2) Black Friday	39055.93 KJ (+ 10982.69)	11.(1) Shandy Schofel	492.01 SP (+ 114.51)

Austria/3	England/3	France/3	Germany/3	Italy/3	Russia/4	Turkey/3
Hatcheps.	Taggert	Beethoven	Grimgerte	Shandy S.	Hercule P	Elefant
Shandy S.!	Black Fr.!	Beethoven	Hatcheps.!	Elefant!	Hercule P	Elefant
A Vie-Bud	<u>A Wal-Bre</u>	<u>A Pic-Bre</u>	A Sil-Gal	A Ven xxx	A War-Ukr	<u>A Bul-Rum</u>
A Tyr-Tri	<u>F ENG C "</u>	A Pie-Mar	A Ber-Swe	A Apu S "	A Lvn-War	A Arm-Seb
F Tri-Alb	F NTH-Bel	F MID-Por	F BAL C "	F Rom-TYS	<u>F Seb-Rum</u>	F BLA S "
					F PeS xxx	
					F Seb>ex!	
3H	3H, +Bel	3H, +Por	3H, +Swe	3H	Mos, Pet, War, -Seb	3H, +Seb, +Bul
= 3	= 4	= 4	= 4	= 3	= 3	= 5
	+ A Lon	+ A Par	+ F Kie			+ A Con + F Smy

Presse**Hercule Poirot an alle bis auf Elefant:**

"Wenn wir Turkey nicht gemeinsam tot stellen, wird Elefant mit Turkey siegen. Dies muss insbesondere die Aufgabe der Beherrscher von Russia und Austria sein. Deren Nachbarländer müssen aber auch Russia und Austria in Ruhe lassen, damit sie gegen Turkey ziehen können.

Woolworth II D

Mehrere Mitspieler und ich selbst fragen inzwischen nach einer Partie Kapitalisten-Woolworth II D im Amtsblatt (10 Länder, 39 SCs). Wer stellt sich dafür zur Verfügung, eine solche Partie zu leiten? Texte zu den Besonderheiten und Regeln sind bei mir per email erhältlich. Fragen zum Spiel kann ich auf dem AOU-Con 2012 beantworten.

Martin

Spieletreffs

in und um Darmstadt



- Darmstädter Spieltreff**
 Mit Spieleausleihe für Mitglieder
 Jeden Donnerstag ab 19:30 Uhr in der Innenstadt
 Gemeindezentrum St. Elisabeth, Schloßgartenplatz 3
- Bessunger Spielefreunde**
 Jeweils am 2. und 4. Mittwoch im Monat ab 20 Uhr
 Forstmeisterhaus, Forstmeisterstraße 11, Darmstadt
- Eberstädter Spielerunde**
 Jeden 1. und 3. (+5.) Freitag im Monat ab 19:30 Uhr
 Geibel'sche Schmiede, Oberstraße 20, DA-Eberstadt
- Spiele-Club im Kulturverein Griesheim**
 Jeden 2. und 4. Freitag im Monat ab 19:30 Uhr
 Bürgerhaus St. Stephan, Stephansplatz, Griesheim
- Spiele-Treff der Ev. Kirche Goddelau**
 In der Regel am 2. Samstag im Monat Nachmittags
 ab 15 Uhr auch für Kinder.
 Gemeindehaus, Starkenburger Str. 34, Riedstadt-Goddelau

BALLESTEROS (Golf)<http://www.schroep1.net/pbm/partien/ballesteros/>**GM: Michael Schröpl**

michael.schroep1@gmx.de

Turnier Nr. 353**ZAT: 2012-01-26****Ergebnisse des Turniers "Darmstadt Open":**

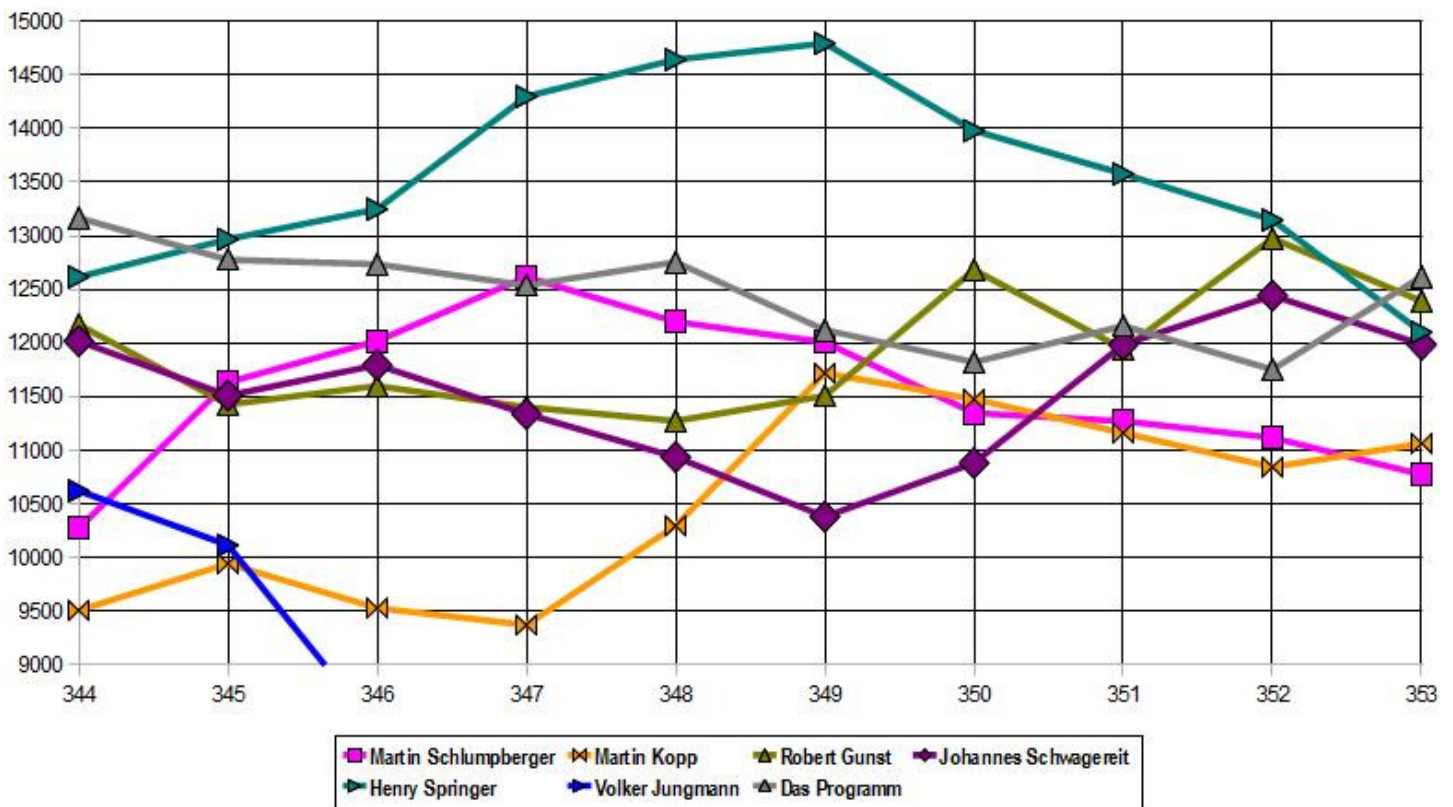
Platz	Punkte	Spieler	285	268	209	185	308	343	Summe	Anm.
1.	(1) 2540	C-DAS PROGRAMM	3	5	5	2	4	4	23	
	(3) 2540	C-Volker Jungmann	5	3	4	3	5	3	23	
3.	(2) 1818	C-Martin Kopp	4	5	3	3	5	7	27	
4.	(7) 1538	C-Martin Schlumpberger	7	5	6	7	3	4	32	
5.	(5) 1255	C-Robert Gunst	5	6	5	4	5	8	33	
	(6) 1255	C-Johannes Schwagereit	7	6	6	7	3	4	33	
7.	(4) 1053	C-Henry Springer	3	5	6	7	5	8	34	

Im letzten Turnier des Jahres setzte sich das Programm angesichts eher bescheidenen Widerstands der Konkurrenz verdient durch...

Rangliste:

Platz	Spieler	10%	28%	44%	58%	70%	80%	88%	94%	98%	100%	Punkte	Änderung
1.	(4) C-DAS PROGRAMM	7	4	1	3	1	4	3	2	5	1	12621	+865
2.	(2) C-Robert Gunst	1	7	1	4	4	3	1	7	1	5	12391	-585
3.	(1) C-Henry Springer	1	2	1	1	1	2	5	3	3	7	12103	-1045
4.	(3) C-Johannes Schwagereit	3	6	1	6	5	6	2	1	2	5	11988	-455
5.	(6) C-Martin Kopp	5	2	6	5	1	1	5	6	6	3	11066	+221
6.	(5) C-Martin Schlumpberger	3	1	1	2	6	4	7	3	3	4	10776	-343
7.	(7) C-Volker Jungmann	6	5					3	5	7	1	6792	+1806

...und kehrt damit erstmals seit Runde 344 an die Spitze der Rangliste zurück.

**Nächstes Turnier:****Anmeldung zum 354. Turnier ("Cup der guten Hoffnung"):**

266 + 1W3 296 + 1W4 226 + 1W6 208 + 2W2 179 + 2W3 329 + 2W4

Das Programm spielt mit 211 - 95 - 90 - 1 (24.84028)

BALLESTEROS: Rangliste 2011

(Runde 343-353)

Platz	Spielername	Absolut	Schnitt	Partien	Bewertung
1.	Henry Springer	11.9104	1.0828	11 / 0.538	0.5830
2.	Robert Gunst	11.7760	1.0705	11 / 0.538	0.5764
3.	Johannes Schwagereit	11.5911	1.0537	11 / 0.538	0.5674
4.	DAS PROGRAMM	11.4483	1.0408	11 / 0.538	0.5604
5.	Martin Schlumpberger	11.1802	1.0164	11 / 0.538	0.5473
6.	Martin Kopp	10.3286	0.9390	11 / 0.538	0.5056
7.	Volker Jungmann	6.3626	0.9089	7 / 0.426	0.3873

Henry Springer, der die aktuelle Rangliste in 8 der 11 Runden dieses Kalenderjahres angeführt hatte, gewinnt nun erstmals auch diese Jahreswertung, während Robert Gunst zum neunten Mal mit dem zweiten Rang vorlieb nehmen muss.

BALLESTEROS: Ewige Rangliste

(Runde 1-353, 77 Teilnehmer)

Platz	Spielername	Absolut	Schnitt	Partien	Bewertung
1.	Lukas Kautzsch	110.4177	1.3977	79 / 0.653	0.9128
2.	Thomas Milbredt	82.7809	1.6556	50 / 0.544	0.9002
3.	Martin Schlumpberger	261.6147	1.0423	251 / 0.857	0.8930
4.	Michael Paas	279.6312	1.0243	273 / 0.867	0.8878
5.	Robert Gunst	246.6837	1.0365	238 / 0.850	0.8811
6.	Jörg Johannisson	106.7973	1.3185	81 / 0.659	0.8685
7.	DAS PROGRAMM	262.1287	0.9967	263 / 0.862	0.8595
8.	Hans-Joachim Gurt	133.6391	1.1621	115 / 0.733	0.8514
9.	Michael Leischel	129.5728	1.1569	112 / 0.727	0.8416
10.	Volker Jungmann	249.3819	0.9555	261 / 0.861	0.8231
11.	Martin Ahlemeyer	106.7715	1.1733	91 / 0.684	0.8030
12.	Walter Klust	83.2720	1.2429	67 / 0.615	0.7642
13.	Johannes Schwagereit	112.5402	1.0139	111 / 0.726	0.7357
14.	Remo Gottardi	77.5804	1.1083	70 / 0.625	0.6929
15.	Henry Springer	96.1985	0.9917	97 / 0.698	0.6923
16.	Gunter von Hayn	79.9357	1.0118	79 / 0.653	0.6608
17.	Paul Pfister	55.9626	1.2436	45 / 0.517	0.6435
18.	Willmar Plewka	59.9050	1.1094	54 / 0.563	0.6243
19.	Jörg Schmidt	49.8680	1.3123	38 / 0.475	0.6237
20.	Harald Bauer	57.3902	1.0828	53 / 0.558	0.6044
21.	Andrea Teresiak	50.4603	1.1735	43 / 0.506	0.5939
22.	Frank Bockholdt	44.5093	1.2030	37 / 0.469	0.5637
23.	Martin Kopp	45.8690	0.9759	47 / 0.528	0.5156
24.	Clemens Misch	33.3987	1.3359	25 / 0.373	0.4988
25.	Helmut Törner-Roos	34.8921	1.1256	31 / 0.425	0.4782
26.	Karlfried Neber	34.5354	1.1140	31 / 0.425	0.4733
27.	Hubert Bruns	34.5086	1.1132	31 / 0.425	0.4730
28.	Jörg Hicking	34.9570	1.0593	33 / 0.440	0.4663
29.	Martin Kretschmar	24.9977	1.3888	18 / 0.300	0.4169
30.	Lars Wahlen	29.5390	1.0186	29 / 0.409	0.4163

ZUFALL (Turnierfußball) http://www.schroep1.net/pbm/partien/zufall/		GM: Michael Schröpl michael.schroep1@gmx.de	ZAT: 2012-01-26
Runde 324 (mit 142 WP)			Nächstes Mal: 198 WP

Über 130 WP machen es üblicherweise attraktiv, die Hintermannschaft auf Maximum zu stellen. Und je mehr WP es sind, desto schwieriger wird es für andere Mannschaften, durch einen Verzicht auf eigene Hintermannschaft dem Gegner im Feld 7:5 überlegen zu sein. Bei den hier vorliegenden 100 WP im Feld geht es noch ziemlich gut: 0-0-60-60-20 blockt sowohl 20-20-20-20-60 als auch 20-20-20-60-20 ab. Aber da gibt es noch diese lästigen Rasenschacher, die mit den zu erwartenden vielen Sturm-Aufstellungen gut mithalten können und mit ihrer Verteidigung die offenen Blocker erledigen, während die vielen Sturm-Teams ihrerseits eventuelle Hüte plattschießen.

Während bei den Stürmern relativ wenig Spielraum bleibt (wer mit 25-30 WP in der Verteidigung gegen die offenen Blocker wenigstens sichere 1-2 Tore zu schießen will, macht sich dadurch leichter ausmauerbar durch normale Rasenschacher), haben die Rasenschacher eine Vielzahl an Möglichkeiten für ihre Reihenwertungen: Je höher sie mauern, desto besser gegen Stürmer, gleichzeitig aber schlechter gegen andere Rasenschacher. Wo ist der goldene Mittelweg?

Diesmal lag er (auch angesichts nur eines einzigen reinen Mittelfeld-Teams, das an den immerhin vier offenen Blockern sowie dem einzigen Hut scheiterte) beim richtig hohen Mauern: Den Stürmern nur eine einzige Torchance zu lassen erwies sich als Königsweg, wengleich es für die Rangliste vor allem wichtig war, überhaupt irgend eine defensive Aufstellung mit Hintermannschaft eingereicht zu haben (was sechs der elf Teilnehmer geschafft hatten, drei davon sogar mit beiden Teams, aber nicht Andreas Zöch, der dadurch in der Jahreswertung noch den 2. Platz an Lukas Kautzsch verlor). Gefunden hatte die siebringende Taktik allein Martin Kopp, was ihm seinen 4. Turniersieg bescherte (den zweiten in diesem Kalenderjahr nach Runde 320). Seine neue WP-Zahl treibt die Gigantomanie noch ein ganzes Stück weiter und damit in Bereiche weit jenseits sämtlicher United-Erfahrungen. Exakt diese WP-Zahl hatten wir in dieser Partie bisher noch nicht, wengleich WP-Zahlen um die 200 bereits ein knappes Dutzend Mal vorkamen.

Platz	Verein	Manager	Aufstellung	Tore	Punkte
1.	New Pop Wave	Martin Kopp	20-20-50-35-17	398747 : 176190	274818 : 165182
2.	Bonner Nieten	Herbert Frohn	20-20-45-42-15	354683 : 177338	263298 : 176702
3.	Profexa Vorwärts	Herbert Frohn	20-20-48-38-16	383226 : 178506	263109 : 176891
4.	Inter Maltsev	Robert Gunst	20-20-42-45-15	333824 : 182367	262310 : 177690
5.	Knobold	Michael Frenzel	20-20-42-45-15	333753 : 182485	262202 : 177798
6.	KFC Uerdingen	Johannes Schwagereit	20-20-42-45-15	333674 : 182080	261914 : 178086
7.	FC Tote Hose	Lukas Kautzsch	20-20-43-44-15	338973 : 180231	261200 : 178800
8.	1. FC Kaiserslautern	Johannes Schwagereit	20-20-38-48-16	304343 : 189241	259380 : 180620
9.	Milwaukee goes Lummerland	Michael Frenzel	20-20-38-48-16	303816 : 189127	259036 : 180964
10.	FC Risiko	Michael Paas	20-20-22-20-60	557603 : 329737	212766 : 227234
11.	Exoten-Club	Lukas Kautzsch	20-20-22-20-60	557392 : 329126	212484 : 227516
12.	Ananas-Bomber	Henry Springer	20-20-22-20-60	557505 : 329968	212370 : 227630
13.	Die Tie-Breaker	GM-Team	20-20-34-34-34	217284 : 222549	209743 : 230257
14.	Burgherren Camelot	Volker Jungmann	20-20-21-21-60	547994 : 328860	207963 : 232037
15.	Badener Gargoyles	Stefan Bender	20-20-21-21-60	548000 : 329435	207670 : 232330
16.	Vorwärts Tröte	Robert Gunst	20-20-21-21-60	547558 : 330125	207640 : 232360
17.	Vienna District	Andreas Zöch	20-20-20-22-60	545578 : 326782	207084 : 232916
18.	FC Aussennetz	Michael Paas	0-0-34-60-48	445023 : 1980000	205065 : 234935
19.	FC Rückschritt	Volker Jungmann	0-0-60-61-21	626242 : 860000	199127 : 240873
20.	Drakoon Dragons	Stefan Bender	20-20-21-60-21	186946 : 245641	193541 : 246459
21.	Die Kirschkerne	Henry Springer	0-0-60-60-22	588142 : 860000	159952 : 280048
22.	NDW 80er	Martin Kopp	2-0-60-60-20	595807 : 913666	158619 : 281381
23.	Vienna Sweethearts	Andreas Zöch	0-0-54-66-22	677341 : 1260000	98709 : 341291

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 **T** bzw. **A** von 0-20; **A** zu **V** (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 T/A). 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.

ZUFALL: Rangliste 2011

(Runde 314-324)

Platz	Spielername	Absolut	Schnitt	Partien	Bewertung
1.	Robert Gunst	11.6082	1.0553	11 / 0.594	0.6263
2.	Lukas Kautzsch	11.4043	1.0368	11 / 0.594	0.6153
3.	Andreas Zöch	11.2579	1.0234	11 / 0.594	0.6074
4.	Henry Springer	11.0984	1.0089	11 / 0.594	0.5988
5.	Martin Kopp	10.9846	0.9986	11 / 0.594	0.5927
6.	Stefan Bender	10.8269	0.9843	11 / 0.594	0.5842
7.	Michael Paas	10.1842	1.0184	10 / 0.570	0.5808
8.	Herbert Frohn	8.6052	1.0757	8 / 0.515	0.5540
9.	Michael Frenzel	9.4815	0.9482	10 / 0.570	0.5408
10.	Marcel Seidel	8.7996	0.9777	9 / 0.544	0.5322
11.	Volker Jungmann	5.2439	1.0488	5 / 0.399	0.4184
12.	Thorsten Bremer	5.6042	0.9340	6 / 0.443	0.4141
13.	GM-Team	7.0991	0.6454	11 / 0.594	0.3830
14.	Stefan Bauer	1.9982	0.9991	2 / 0.210	0.2096
15.	Johannes Schwagereit	1.1146	1.1146	1 / 0.117	0.1306

Bei der 25. Berechnung der Jahresrangliste verteidigt Robert Gunst seinen Titel aus dem Vorjahr und gewinnt damit diese Jahreswertung der Partie zum siebten Mal; Rekordinhaber Lukas Kautzsch mit bisher acht gewonnenen Jahreswertungen belegt ebenfalls zum siebten Mal den zweiten Platz. Und wer weiß, wo Andreas Zöch gelandet wäre, wenn er nicht zeitweise auf den Einsatz einer zweiten Mannschaft verzichtet hätte.

Wie im Vorjahr nahmen sechs Manager neben dem GM-Team an allen 11 Turnieren dieses Jahres teil; Herbert Frohn mit dem zweitbesten Punkteschnitt aller Teilnehmer gelang dies leider nicht. So wenige Turniere in einem Kalenderjahr hatten wir bisher nur im Jahr 2000.

ZUFALL: Ewige Rangliste

(Runde 1-324, 123 Teilnehmer)

1.	Lukas Kautzsch	334.2778	1.0512	318 / 0.904	0.9503
2.	Robert Gunst	268.6113	1.0371	259 / 0.885	0.9175
3.	Michael Paas	302.7977	1.0093	300 / 0.899	0.9072
4.	Volker Jungmann	251.3738	1.0218	246 / 0.879	0.8985
5.	Henry Springer	204.9669	0.9998	205 / 0.859	0.8585
6.	Stefan Bender	191.4357	0.9718	197 / 0.854	0.8296
7.	Thomas Schreckenberger	135.7212	1.0282	132 / 0.796	0.8188
8.	Karsten Heidemann	148.7569	1.0051	148 / 0.814	0.8184
9.	Martin Pfeifer	119.1701	1.0546	113 / 0.770	0.8120
10.	Lukas Grossmann	102.9081	1.0189	101 / 0.750	0.7637
11.	Hans-Joachim Gurt	76.3510	1.0318	74 / 0.687	0.7086
12.	Daniel Gundelfinger	80.0659	0.9885	81 / 0.706	0.6977
13.	Andreas Zöch	76.4569	0.9929	77 / 0.695	0.6903
14.	Wolfgang Moritz	75.5211	0.9937	76 / 0.692	0.6881
15.	Michael Frenzel	88.4433	0.9025	98 / 0.744	0.6713
22.	Martin Kopp	45.6115	0.9705	47 / 0.582	0.5648
25.	Herbert Frohn	37.1067	1.0029	37 / 0.523	0.5244
26.	Marcel Seidel	40.1882	0.9346	43 / 0.560	0.5236
30.	Stefan Bauer	29.6761	0.9892	30 / 0.471	0.4655
34.	GM-Team	139.2694	0.5010	278 / 0.892	0.4467
63.	Thorsten Bremer	12.2105	0.9393	13 / 0.278	0.2612
113.	Johannes Schwagereit	1.0849	1.0849	1 / 0.029	0.0312

AUFSTIEG / 27. Saison	GM: Michael Schröpl	United
Runde 8	 michael.schroep1@gmx.de	ZAT: Do., 2012-01-26, 11 Uhr

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

Nach einer ungewohnt langen Pause (die letztlich sogar die Synchronität unseres Saisonverlaufes mit demjenigen der realen Fußball-Bundesliga wieder ein bisschen verbessert) geht es nun hoffentlich wieder im normalen Rhythmus weiter. Immerhin gab es diesmal keinen einzigen NMR, zum ersten Mal seit zwei Jahren - das ist doch auch mal was Nettes.

Die Lage

1. Liga: *Lokomotive Albany 1830* gewinnt das Spitzenspiel und setzt sich ab! Die *PS Spielerei* und EW-Tabellenführer *Halifax Heroes* liegen nun bereits zwei bzw. vier Punkte hinter dem neuen Spitzenreiter. Erstmals in dieser Saison schafft kein Verein drei Erwartungspunkte in einer Runde, auch nicht der Rundenbeste *VfL Chaos 2003*, der zudem mit 1:3 Punkten aus zwei Heimspielen nun sogar wieder in Abstiegsgefahr gerät. Am Tabellenende bleibt Pechwürfler *3. FC Eiderstedt* 7 Punkte vom Klassenerhalt entfernt, und auch für *Ritter der Tafelrunde* mit 6 Punkten Rückstand und der schwächsten Vorstellung eines Erstligisten in der gesamten laufenden Saison sieht es finster aus. Nach Erwartungswert müsste eigentlich Oberglückskeks *American Soccer Club II* als vierter Verein absteigen und nicht *Steinbock Schilda*, das nach dem Ausputzerkauf seine stärkste Saisonleistung abliefert.

2. Liga A: *Heart of Scapa Flow* schwächelt, aber trotz der zweiten EW-negativen Runde in Folge kann der Tabellenführer seinen Vorsprung von 5 bzw. 6 Zählern verteidigen, der auch nach Erwartungswert beinahe verdient ist. Dahinter rückt das Feld eng zusammen: Vier Vereine mit nur zwei Punkten Differenz kämpfen um den zweiten Aufstiegsrang, wobei der *FC Südlich* als Rundenbester auf Platz 3 vorrückt. Auf den Abstiegsrängen müssten nach Erwartungswert eigentlich die *Langenhagen Pigs* und Glückswürfler *Lucky Losers* stehen, tatsächlich aber hat *Crossroads* nun bereits 4 Punkte Rückstand auf das rettende Ufer, und dies trotz ihrer bisher besten Runde in dieser Saison. Dasselbe schafft auch Oberpechmarie *Hexenkessel SV*, bleibt aber weiterhin in Abstiegsgefahr. Die sperrengeschädigten *Goadies* hingegen halten auch als Rundenschwächster ihren Platz im Mittelfeld.

2. Liga B: *Blut-Rot Mannheim* ist nun punktgleich mit den *Grobitown Rangers*; einen Zähler dahinter haben die *SpVgg. Kieselstein* und die *Titanic Players* als diesmaliger Rundenbester aufgeschlossen, und auch die *Kallemänner* mit ihrem fetten Ausputzer liegen nur einen weiteren Zähler zurück, während die nach Erwartungswert zweitplatzierten *Sesamstraßen Kicker* mit nur ausgeglichenem Punktekonto abgeschlagen im Mittelfeld liegen. Die *Brunswick Lions* als neuer Pechwürfler bleiben Tabellenschlusslicht; Glückswürfler *Profexa Vorwärts* und die *Galaktische Raimgilde* schaffen jeweils mit zwei Siegen den Sprung ins Mittelfeld der Tabelle. *Athletico Chev* ist erneut das klar schwächste Team der Liga und fällt auf einen Abstiegsrang zurück.

Allgemeines über das Ligasystem

Die fünf stärksten Teams des Ligasystems nach linearen WP werden durch insgesamt nur drei WP voneinander getrennt (das sind die Teams mit mindestens 120 WP trocken, und alle bis auf eines spielen im Oberhaus). Schwächer als 105 WP ist diesmal nur ein Verein im Ligasystem; einen echten Klassenunterschied (d. h. 15 WP Differenz zwischen zwei Kontrahenten) gibt es derzeit ohne Zusatz-WP nur in der Liga mit dem stärksten und dem schwächsten Zweitligisten. Die WP-Durchschnitte der einzelnen Ligen sind derzeit 118 (+1) in der 1. Liga, 112 (+2) in der 2. Liga A und 114 (+2) in der 2. Liga B (in Klammern die Abweichung gegenüber den Vorjahreswerten), wobei im Gegensatz zum Vorjahr die 2. Liga B vor allem in der Breite stärker besetzt ist. Das Oberhaus ist nach Handelswert um einen π Π 10 stärker als das Unterhaus (genau wie im Vorjahr).

1. Liga 15. Spieltag

PS Spielerei - Lokomotive Albany 1830 1 : 3

Torschützen: Perez (74.) *** Niagara (21., 86.), Huch (61.)

Gelbe Karten: --- *** K4, TGV

Ein wichtiger Erfolg für die bisher titellosen Eisenbahner: Sie hatten im absoluten Spitzenspiel der 1. Liga zwar besser geraten, aber trotzdem weniger Siegchance als der zuvor punktgleiche Gegner, woran auch der durchaus sinnvolle Härteeinsatz der Gäste wenig änderte. In einer aufregenden Schlussphase fielen die Treffer jedoch chaotisch verteilt, was die Autos ihren Heimmimbus kostete.

Mangelsdorfer Mannen - FC Hollywood 2 : 1

Torschützen: Dimitris Pantelias (63.), Richie Cole (17.) *** Steve Martin (77.)

Gelbe Karten: --- *** Oliver Hardy, Rutger Hauer

Eine klare Angelegenheit beim offenen Schlagabtausch zwischen den beiden zuvor punktgleichen Tabellennachbarn. Hollywood hatte seine Siegwahrscheinlichkeit mit Härte zwar fast um die Hälfte aufgebessert, aber um den Heimvorteil der Mannen zu kompensieren war es denn doch zu wenig.

Kraichgau Rangers - Agricola Team 1 : 0

Elfmeter: 1 *** -

Was wären die Rangers in dieser Saison ohne ihre Fans! Dabei hatten die Bauern fast perfekt geraten, bloß leider die Sperre gegen Tischlerei völlig verbaselt. Dadurch reichte ihre Taktik dann eigentlich nicht mehr, aber das Würfelglück half ihnen dabei, sämtliche Feldchancen zu parieren. Und wäre da nicht der Mann in Schwarz gewesen, der eines der beiden Foulspiele gnadenlos ahndete, dann wären die Gäste hier mit einem glücklichen Punktgewinn nach Hause gefahren.

Steinbock Schilda - Ritter der Tafelrunde 4 : 0

Torschützen: Conte Nido (24.), Martini (67.), Joomla! (38.), Redaxo (80.) *** ---

Im Aufeinandertreffen zweier Abstiegsandidaten lagen die Ritter voll daneben. Schilda zeigte dadurch eine sehr ordentliche Vorstellung und gewann auch in dieser Höhe nicht unverdient, wenngleich das Ergebnis angesichts des ramponierten Torverhältnisses der Steinböcke letztlich doch nicht mehr sonderlich wichtig sein dürfte.

Halifax Heroes - 3. FC Eiderstedt 0 : 0

Wow! Eiderstedt schafft tatsächlich einen Punktgewinn beim Meister, und diesen immerhin durch einen gewonnenen Münzwurf, also gar nicht mal völlig unverdient. Dabei ließen die Gäste sogar den letzten Glauben an ihre Chance vermissen, denn zumindest eine Torchance hätten sie den Heroes noch zusätzlich wegnehmen können. In Albany wird man dieses Ergebnis mit Entzücken registrieren.

VfL Chaos 2003 - American Soccer Club II 0 : 0

Durch ihren guten Härteeinsatz verdoppelten die Gäste ihre Siegchance auf glatte 10%, denn ihre Taktik verpuffte nahezu wirkungslos. Aber auch der VfL brachte bei einem guten Dutzend Torchancen nichts Zählbares zustande, sodass die von Manager Kautzsch erhoffte Überraschung am Ende Realität wurde.

1. Liga 16. Spieltag

PS Spielerei - Mangelsdorfer Mannen 3 : 0

Torschützen: Perez (29., 47., 62.) *** ---

Die taktisch perfekt eingestellten Gastgeber fuhren leicht und locker einen weiteren Heimsieg ein und zeigten sich nach der vorherigen Schlappe gut erholt. Mangelsdorf schaffte gerade mal eine zweistellige Siegchance, aber keinen Treffer, den die Mannen auch nicht wirklich verdient gehabt hätten.

3. FC Eiderstedt - Steinbock Schilda 2 : 2

Torschützen: Acker (84.), Joe (45.) *** Typ O'Dry (4., 51.)

Vor Angst schlotternd standen beide Kellerkinder einander gegenüber, und entsprechend wackelig präsentierten sich die Hintermannschaften auf beiden Seiten. Tendenziell geht dieses Ergebnis in Ordnung, da Eiderstedt bei gleicher Taktik nur anderthalb Mal so viel Siegchance hatte wie die Steinböcke, denen dieser Auswärtspunkt vermutlich mehr bringen wird als dem FC der erneute Teilerfolg.

Lokomotive Albany 1830 - Ritter der Tafelrunde 10 : 1

Torschützen: Niagara (1., 47., 58., 90.), Jaroslav Drobny (6., 24., 40.), Huch (72., 77.), General Motors (82.) *** Isolde (11.)

Taktisch lagen die Ritter zwar völlig daneben, dass sie aber derartig in sich zusammen fallen würden, überraschte selbst die Eisenbahner, die dieses Schützenfest dankend zur Aufbesserung ihres Torverhältnisses nutzten, nachdem ihr schärfster Verfolger zu Beginn der Saison auch so ein Geschenk erhalten hatte. Die Tafelrunde schlittert mit zunehmender Geschwindigkeit der 2. Liga entgegen.

American Soccer Club II - Agricola Team 2 : 0

Torschützen: Mal (20.) *** ---

Elfmertore: 1 *** - (1 verschossen)

Gelbe Karten: Mal *** ---

Die starke Reihe des Gegners hätten die Bauern auch ohne Härte voll erwischt, aber was aussah wie eine sterbenslangweilige Angelegenheit, das wurde ein aufregendes Karlsruher Stadtderby mit einem Selbstdarsteller in Schwarz und einem Gastgeber, der seine einzige Torchance verwandeln konnte, während die Gäste ein ums andere Mal den Ball in die Wolken droschen.

Halifax Heroes - Kraichgau Rangers 0 : 1

Torschützen: --- *** Benz (85.)

Jetzt sieht es mit einer erneuten Titelverteidigung für die Heroes schon deutlich schlechter aus, für den Klassenerhalt der Rangers nach ihrem ersten Auswärtssieg in dieser Saison dagegen schon recht ordentlich bei vier noch ausstehenden Heimspielen. Kraichgau hatte richtig geraten und satte 60% Remisbreite erreicht, aber nur zwei eigene Torchancen, Halifax immerhin deren fünf.

VfL Chaos 2003 - FC Hollywood 1 : 2

Torschützen: Vulkanasche (18.) *** Orson Welles (36.), Hugh Jackman (68.)

Und gleich noch eine verwürfelte Begegnung: 50% Siegchance reichten dem VfL nicht mal für einen Teilerfolg. Leidtragender dieses Ergebnisses ist das Agricola Team, das dadurch auf den vierten Abstiegsrang zurückfällt.

2. Liga A 15.Spieltag

Kogge Hansa - Crossroads 0 : 1

Torschützen: --- *** Playboss (48.)
Gelbe Karten: --- *** Captain Sobel, Stratego, Talent 2

"Mal sehen, ob es total schiefgeht", hatte Chef-Hanseat Bremer vor dem Spiel noch geunkelt, denn so richtig ernst genommen hatten die Gastgeber das Tabellenschlusslicht hier nicht. Und prompt erwischte Crossroads die perfekte Taktik, legte furchtlos noch etwas Härte oben drauf und holte bei über 40% Siegchance durchaus verdient den ersten Auswärtssieg in dieser Saison!

Viking Raiders - Heart of Scapa Flow 0 : 0

Mit einer brillanten Vorstellung löst Scapa Flow auch diese schwere Aufgabe zur Zufriedenheit seines Managers. Die Wikinger hatten keine Torchance aus dem Spiel heraus, lediglich der Schiedsrichter hätte ihnen zu einem Treffer verhelfen können, und Gelegenheiten dazu gab es doch die eine oder andere. Die Gäste hatten allerdings deutlich mehr vom Spiel und hätten hier durchaus auch gewinnen können.

Reissdorfer Thekentornados - Langenhagen Pigs 1 : 2

Torschützen: Hektor Pascal (9.) *** Ralf Bauer (35., 58.)
Gelbe Karten: Uwe Mojela *** ---

Eine heftige Würfelkatastrophe beschert Reissdorf die erste Heimleite in der laufenden Saison. Gegen die wie üblich agierenden Gäste waren die Tornados zumindest spürbar besser, wenngleich die Pigs durchaus ihre Chancen hatten. Das Ergebnis hätte genau umgekehrt lauten müssen, um der tatsächlichen Verteilung der Spielanteile gerecht zu werden.

Hexenkessel SV - Goaldies 3 : 0

Torschützen: Aberlour (43.), Majo no Takkyuubin (7.), Ardbeg (74.) *** ---
Gelbe Karten: --- *** Lehmann

Warum die Goaldies angesichts ihrer beiden schrecklichen Sperren bei einem dermaßen haushoch überlegenen Gegner auch noch Härte einsetzten, wird mir wohl für immer unbegreiflich bleiben. Die Gäste schafften so zwar eine Siegchance von letztlich doch mehr als 1%, aber ob das die erneute Sperre wert gewesen sein kann?

Die Spekulanten - Lucky Losers 1 : 0

Torschützen: Gekas (84.) *** ---
Gelbe Karten: --- *** Loser I, Talent 1, Toran

Die taktische Idee der Gäste war die einzig Richtige, aber es reichte einfach nicht, selbst inklusive der sinnvollen, wenngleich vom Schiedsrichter gnadenlos bestraften Härte. Die Spekulanten blieben klar überlegen, wenngleich sie eine Menge Geduld aufwenden mussten, bis der erlösende Siegtreffer endlich gefallen war.

FC Südlich - Managerclub United 2 : 1

Torschützen: Zirndorfer (19.), Albondigas (90.) *** Talent 2 (70.)

Kollektives Aufatmen der Zuschauer: Es ist am Ende doch noch gutgegangen. Die Südlichter waren taktisch perfekt eingestellt und haushoch überlegen, aber nachdem die Gäste ihre buchstäblich einzige Torchance durch einen Sonntagsschuss im Kasten des FC untergebracht hatten, begann das Zittern auf der Bank der Gastgeber, bis Albondigas die Fans dann doch noch erlöste.

2. Liga A 16.Spieltag

Kogge Hansa - Viking Raiders 2 : 0

Torschützen: Kringel (31.) *** ---
 Elfmertore: 1 *** -
 Rote Karten: --- *** Thor (76.)
 Gelbe Karten: --- *** Fatum

Ohne den wild gewordenen Schiedsrichter hätten die Wikinger vielleicht den Lohn ihrer guten Taktik ernten dürfen. So jedoch reichte der Kogge eine Siegchance von selbst nach der Roten Karte noch unter 20% für einen keineswegs verdienten Heimsieg. Dadurch wird das Rennen um Platz 2 in dieser Liga wieder spannender.

Lucky Losers - Hexenkessel SV 1 : 0

Torschützen: Talent 1 (14.) *** ---

Was ist bloß in den Würfel gefahren? Der Versuch der Losers, sich vor einer taktischen Entscheidung zu drücken, sah nach glattem Selbstmord aus, denn er bescherte den Gästen fünf Mal so viel Siegchance. Erst als die Hexen sämtliche Torchancen versiebt hatte, darunter zwei hundertprozentige, stand fest, dass beide Teams nun in der Tabelle wieder punktgleich sind.

Crossroads - Goaldies 4 : 8

Torschützen: Stratego (59., 83., 90.), Talent 3 (7.) *** Kleff (14., 31., 77., 88.), Van der Zaar (4., 17.), Manninger (67.)
 Elfmertore: - *** 1

Und noch eine Katastrophe. Die Taktik von Crossroads sah zwar verheerend aus, aber die Goaldies hatten noch viel schlechter geraten, sodass die Gastgeber klar überlegen waren. Wenn man aber bei 13 Torchancen der Gäste nicht mal die Hälfte abwehren kann, dann gibt's auch keine Punkte.

Managerclub United - Langenhagen Pigs 4 : 0

Torschützen: Edbauer (22., 52.), Talent 3 (29., 42.) *** ---

Na also, der Würfel kann's noch. Angesichts dieser klaren Überlegenheit konnten die Gastgeber es sich leisten, einen WP an Heimvorteil an die 3:1-Regel zu spendieren, den Rückstand auf die Pigs reduzierten sie trotzdem auf nur noch einen Zähler.

Die Spekulanten - Reissdorfer Thekentornados 1 : 0

Torschützen: Fenin (72.) *** ---

Reissdorf hatte im Rahmen seiner Möglichkeiten dagegen gehalten, aber eine Remisbreite von knapp über 60% reichte den Gästen nicht, um im Verfolgerduell etwas mitzunehmen. Die Spekulanten überholen dadurch ihren Gegner in der Ligatabelle und liegen jetzt nur noch einen Zähler hinter dem zweiten Aufstiegsrang.

FC Südlich - Heart of Scapa Flow 2 : 0

Torschützen: Albondigas (46., 63.) *** ---
 Gelbe Karten: --- *** Stanley Jordan, Stefano Bollani

Die ungeheueren WP-Massen, welche der Tabellenführer hier aufbot, bescherten ihm exakt eine einzige Torchance. Die Südlichter hatten auf den WP genau die richtige Höhe erwischt und dank ihres Heimvorteils auch gut 60% Siegchance, also diese beiden Punkte vollauf verdient. Scapa Flow wird's verkraften können.

2. Liga B 15.Spieltag

Kallemänner - Grobitown Rangers 2 : 0

Torschützen: Karlgon (81.), Karlo (75.) *** ---

Gelbe Karten: --- *** Juliett, Papa

In dieser Verfassung sind die Kallemänner ein glasklarer Aufstiegs kandidat. Die Rangers waren völlig überfordert, die Gastgeber hätten dank ihrer perfekten Taktik noch höher gewinnen können. Mit diesem hochverdienten Ergebnis kommt neuer Schwung in den Kampf um die Spitzenränge der 2. Liga B.

SpVgg Kieselstein - Brunswick Lions 3 : 3

Torschützen: Felix (25., 50.), Bärlü (77.) *** K.Toffel (20.), Irina (10.), H.Mer (44.)

Jetzt, wo Brunswick sein Geld auf dem Platz stehen hat, kann sich das Schlusslicht wehren. Und die Kieselsteine sind mit dieser Punkteteilung noch sehr gut bedient, denn eigentlich hätten sie beim Wettwürfeln mit Pauken und Trompeten untergehen müssen, wie der Halbzeitstand völlig korrekt andeutete.

Atletico Cheb FC - Galaktische Raumbilde 1 : 3

Torschützen: Mascha (78.) *** Peace Keeper (71.), Goa'Uld (17.), Zentaurie (17.)

Das "Sperren-Derby" zwischen den beiden einzigen Briefspielern dieser Partie, in dem beide Teams nur zu zehnt aufliefen, zeigte die üblichen Effekte bei Nicht-TEAMCHEF-Benutzern: Cheb versuchte, sich einen 8. Punkt an Heimvorteil zu erschleichen, und der Raumbilde brach die 3:1-Regel. Da die Galaktiker ansonsten aber taktisch perfekt geraten hatten, hatten sie überraschend leichtes Spiel und durften völlig verdient ihren ersten Auswärtssieg in dieser Saison feiern, womit beide Vereine nun auch punktgleich sind.

Sesamstraßen Kicker - Blut-Rot Mannheim 1 : 1

Torschützen: Rottenmeier (63.) *** Hermann Heimerich (73.)

Mannheim stand taktisch nicht übel, war aber durch die Sperre doch zu schwach, um diese Begegnung auch nur ausgeglichen zu gestalten. Die Sesamstraße machte mächtig Druck, kam aber auf nur eine Torchance mehr als der Tabellenführer, und die Remisbreite blieb so hoch, dass diese Punkteteilung als gerecht angesehen werden darf.

Profexa Vorwärts - Die heiligen Flußpferde 5 : 2

Torschützen: Riesenhuber (40., 52.), Hammerfest (24., 56.), Piquet (26.) *** Atticus (73.), Talent 3 (18.)

Das zweite Schicksalsspiel in der Todeszone wurde zur reinen Lotterie: Beide Teams hatten exakt gleich viele Torchancen, aber die Remisbreite lag unter 20%. So entschied sich der Zufallszahlengenerator letztlich für irgend einen der beiden Vereine, während der andere in die Röhre schaute.

Titanic Players - FC Lurchschutzgebiet 3 : 0

Torschützen: Warbear (34., 62.), Serpent (43.) *** ---

Gelbe Karten: Minotaur, Warlock *** ---

Und auch die Titans dürfen wir im Kampf um die Aufstiegsränge noch nicht völlig abschreiben, denn nach langem Anlauf sind sie nun ebenfalls in einer Form, die allerhöchsten Ansprüchen genügt. Die Lurche durften dies angesichts von nur 5% Siegchance für die Gäste am eigenen Leib erfahren.

2. Liga B 16.Spieltag

Kallemänner - SpVgg Kieselstein 0 : 0

Gelbe Karten: Karl Stein, Karlgon *** ---

Im Verfolgerduell erbeuteten die Kieselsteine dank ihrer guten Taktik, mit der sie die Kallemänner auf drei Torchancen limitierten, einen wertvollen Auswärtspunkt. Beide Teams bleiben in Sichtweite der Aufstiegsplätze.

Die heiligen Flußpferde - Sesamstraßen Kicker 4 : 1

Torschützen: Varro (11., 50.), Talent 3 (89.), Lurchpferd (76.) *** Rucola (7.)

Rote Karten: Laelius (35.) *** ---

Gelbe Karten: Lurchpferd *** ---

Diesmal kam der Schiri mit seinen destruktiven Aktionen nicht durch. Zwar kippte die Begegnung durch den Platzverweis zeitweise, aber die Flusspferde kriegten nach der Pause wieder die Kurve und rissen die Begegnung noch aus dem Feuer. Dadurch hat sich die Wahrscheinlichkeit dafür, dass beide Team auch in der kommenden Saison gegeneinander spielen werden, signifikant erhöht.

Grobitown Rangers - Blut-Rot Mannheim 1 : 0

Torschützen: Papa (86.) *** ---

Bei gleicher Taktik benötigten die Rangers den Heimvorteil, um mithalten zu können; die Differenz an Siegwahrscheinlichkeit lag dann bei einem Viertelprozent. Und bis kurz vor dem Abpfiff sah es auch nach dem einzig gerechten Ergebnis dieser Begegnung aus, bevor Papa den Ball in die Maschen würgte.

FC Lurchschutzgebiet - Galaktische Raumgilde 4 : 5

Torschützen: Seefrosch (45., 78.), Wechselkröte (64.), Blindschleiche (48.) *** Zentaurie (41., 47., 76.), Peace Keeper (24.), Goa'Uld (57.)

Gelbe Karten: --- *** Peace Keeper, Zentaurie, Zylonen

Die Lurche hatten beim Wettwürfeln fast doppelt so viele Torchance wie die auf "Hopp oder Top" spielenden Gäste, aber die Defensivleistung der Gastgeber war verheerend schlecht, wodurch die Gäste doppelt so viele Treffer erzielen konnten, wie ihnen eigentlich zugestanden hätten. Dadurch verpasste der FC die Gelegenheit, sich aus der Abstiegszone entscheidend abzusetzen und muss die Gilde nun sogar nach Punkten gleichziehen lassen.

Profexa Vorwärts - Atletico Cheb FC 3 : 2

Torschützen: Sepp Moosgruber (44.), Riesenhuber (28.), Hammerfest (74.) *** Bozena (24.), Katjuscha (49.)

Die Römer machten das besser: Über 80% Siegchance reichten zu einem zwar am Ende doch überraschend knappen, aber umso verdienteren Sieg, mit dem sie den Abstand zum Abgrund auf vier Zähler ausdehnen konnten. Die böhmischen Mädels waren auf dem völlig falschen Dampfer und hätten hier auch deutlich höher verlieren können.

Titanic Players - Brunswick Lions 2 : 1

Torschützen: Titan (80.), Warbear (71.) *** H.Mer (71.)

Mit der richtigen Taktik holen die Titans verdient den siebten Heimsieg in der laufenden Saison und schaffen damit in der Ligatabelle einen Sprung auf Rang 3 mit nur noch einen Punkt Rückstand auf die Tabellenspitze. Die Lions hingegen bleiben Schlusslicht, und ihr Rückstand auf den rettenden Platz 10 ist in dieser Runde sogar um einen Punkt gewachsen.

Nichtliga-Verkäufe

(der NMRler aus Runde 7 in Phase 2 von Runde 8)

PS Spielerei: HRT F1 (200 kKj)
 Managerclub United: Ahlemeyer (276 kKj), Eberl (288 kKj)
 Brunswick Lions: S.Besteck (392 kKj)

Auslosung zum Pokal-Halbfinale:

1. Grobitown Rangers - FC Südlich (2B-2A)
2. Kraichgau Rangers - 3. FC Eiderstedt (1-1)

Beide Spiele werden auf *neutralem Platz* ausgetragen.

Dies & Das

Galaktische Raumbgilde: Ich könnte die Auswertung gar nicht so ausdrücken, dass sie mit dem von Dir beigelegten Porto komplett an Dich versendbar wäre. Ich gebe ja kein pbm-Heft heraus, sondern ich liefere meine Auswertungen im selben Format beim Herausgeber des Amtsblatts ab, wie ich sie auch an fast alle Mitspieler versende, nämlich via E-Mail als PDF-Dokument.

Langenhagen Pigs: Wenn Du diesmal einen NMR gemacht hättest, dann hätte Stan Dard Dein Team entrümpeln dürfen...

PS Spielerei: (-10 kKj.) NL-Verkauf von Phase 12 nach Phase 2 verschoben (das reduziert den Schaden auf nur noch 5% des Totalverlustes dieses Spielers, und der Ruf in Sachen Lob im Saison-Info ist nach zwei NMRs in dieser Saison eh hinüber, da ist eine Geldstrafe kein zusätzlicher Makel; ich hätte auf letzteres allerdings auch keine Rücksicht genommen).

Sperren 1. Liga:

keine!

Sperren 2. Liga A:

Lucky Losers: Toran (1)
 Viking Raiders: Thor (1)
 Goaldies: Lehmann (1)

Sperren 2. Liga B:

Die heiligen Flußpferde: Laelius (1)

Dies & Das

Teamkader-Printouts per Mail versandt an diesmal niemanden. 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.**

Warteliste

Auf der Warteliste stehen (2): Jens Elstner, Thomas Bernhardt.

1. Liga

Platz	Verein	Heim	Auswärts	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	Lokomotive Albany 1830	7 2 0	3 1 3	+20	37:17	23:9	20	4	1976	A.Reschke
2)	PS Spielerei	5 2 1	3 3 2	+28	40:12	21:11	18	3.5	1013	T.Edbauer
3)	Halifax Heroes	3 4 2	3 3 1	+13	23:10	19:13	40	2.5	1609	M.Schlumpberger
4)	VfL Chaos 2003	4 2 2	3 1 4	+3	18:15	17:15	80	2.5	912	C.Neumann
5)	American Soccer Club II	6 0 3	1 3 3	-3	30:33	17:15	14	4	1833	L.Kautzsch
6)	Kraichgau Rangers	6 1 0	1 1 7	+1	22:21	16:16	28	4	458	T.Schreckenberger
7)	FC Hollywood	4 3 1	2 1 5	0	28:28	16:16	70	3.5	1487	T.Gebhard
8)	Mangelsdorfer Mannen	5 1 1	2 1 6	0	19:19	16:16	0	3.5	441	R.Gunst
9)	Agricola Team	5 0 3	2 0 6	-1	27:28	14:18	24	2	1444	M.Kopp
10)	Steinbock Schilda	3 3 1	1 3 5	-20	25:45	14:18	30	3.5	2270	J.Haack
11)	Ritter der Tafelrunde	4 1 2	0 1 8	-24	24:48	10:22	8	2	2258	L.Grossmann
12)	3. FC Eiderstedt	1 3 5	0 4 3	-17	11:28	9:23	44	3.5	721	M.Ahlemeyer

2. Liga A

Platz	Verein	Heim	Auswärts	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	Heart of Scapa Flow	7 1 0	3 4 1	+22	40:18	25:7	32	2.5	794	V.Bongartz
2)	Viking Raiders	5 1 1	4 1 4	+13	41:28	20:12	22	2.5	2030	R.Schediw
3)	FC Südlich	7 0 1	1 3 4	+15	42:27	19:13	12	4.5	1862	S.Bauer
4)	Die Spekulanten	6 1 2	3 0 4	+2	23:21	19:13	0	4.5	1742	T.Lauterbach
5)	Reissdorfer Thekentornados	4 2 1	3 2 4	+1	28:27	18:14	16	2	2633	G.Dehmer
6)	Kogge Hansa	5 2 1	2 0 6	0	28:28	16:16	20	3	1393	T.Bremer
7)	Goaldies	4 3 0	2 0 7	0	27:27	15:17	86	3	398	M.Frenzel
8)	Hexenkessel SV	2 3 2	2 2 5	+1	21:20	13:19	24	3	970	U.Kripp
9)	Langenhagen Pigs	3 1 4	3 0 5	-18	33:51	13:19	36	3	483	S.Reitstetter
10)	Lucky Losers	5 1 3	0 2 5	-24	20:44	13:19	44	3	947	H.Trautwein
11)	Managerclub United	5 0 4	0 2 5	-1	28:29	12:20	76	3.5	2712	T.Walk
12)	Crossroads	2 2 5	1 1 5	-11	34:45	9:23	38	3	-938	O.Schröder

2. Liga B

Platz	Verein	Heim	Auswärts	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	Blut-Rot Mannheim	5 2 0	3 3 3	+18	29:11	21:11	44	3	1596	M.Hellige
2)	Grobitown Rangers	7 1 1	2 2 3	+17	41:24	21:11	20	3.5	2872	D.Kamlah
3)	Titanic Players	7 0 1	1 4 3	+9	28:19	20:12	42	4.5	960	H.Springer
4)	SpVgg Kieselstein	5 2 0	3 2 4	+7	34:27	20:12	64	3	2012	P.Drexler
5)	Kallemänner	3 5 0	3 2 3	+9	25:16	19:13	36	4	214	K.-H.Peuckmann
6)	Sesamstraßen Kicker	4 3 0	2 1 6	-7	23:30	16:16	8	3	1504	H.Girke
7)	Profexa Vorwärts	5 1 3	1 2 4	-1	22:23	15:17	0	4	545	B.Lickes
8)	Galaktische Raumgilde	3 2 3	2 1 5	-4	36:40	13:19	40	4.5	-168	M.Seidel
9)	Die heiligen Flußpferde	4 1 4	1 2 4	-7	21:28	13:19	42	3.5	-559	L.Pfeiffer
10)	FC Lurchschutzgebiet	3 3 3	1 2 4	-13	27:40	13:19	96	2.5	658	S.Kommer
11)	Atletico Cheb FC	3 2 2	1 1 7	-10	22:32	11:21	76	2.5	-78	Ch.Wetzstein
12)	Brunswick Lions	3 1 4	1 1 6	-18	32:50	10:22	20	3	1164	S.Wöllner

1. Liga

15	Buemi	(PS Spielerei)
11	Typ O'Dry	(Steinbock Schilda)
10	Isolde	(Ritter der Tafelrunde)
8	General Motors	(Lok. Albany 1830)
7	Niagara	(Lok. Albany 1830)
7	Plus	(A S C I I)
7	Orson Welles	(FC Hollywood)
7	Steve Martin	(FC Hollywood)
6	Force India	(PS Spielerei)
6	Zaun	(Agricola Team)

2. Liga A

14	Yggdrasil	(Viking Raiders)
11	Hektor Pascal	(Reissdorfer TT)
9	Honi	(Viking Raiders)
9	Stratego	(Crossroads)
9	Talent 2	(Managerclub United)
9	Van der Zaar	(Goaldies)
8	Ralf Bauer	(Langenhagen Pigs)
8	Talent 2	(Crossroads)
8	Held	(FC Südlich)
8	Lump	(FC Südlich)

2. Liga B

15	Lima	(Grobitown Rangers)
11	Peace Keeper	(Galakt. Raumgilde)
10	Zentaurie	(Galakt. Raumgilde)
9	Ratte	(SpVgg. Kieselstein)
9	Wechselkröte	(Lurchschutzgebiet)
9	Hermann Heimerich	(Blut-Rot Mannheim)
9	Henriette Wagner	(Blut-Rot Mannheim)
8	Bärli	(SpVgg. Kieselstein)
8	Bravo	(Grobitown Rangers)
8	Hammerfest	(Profexa Vorwärts)