



Almutsblatt

Amt für öffentliche Unordnung

Kj 2,50 € 1,28 21. September 2012

XA



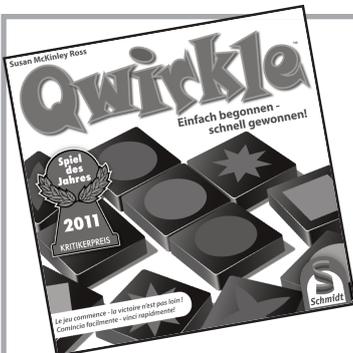
- 2 Amtliches
- 4 Discofieber



- 8 Mutatis Mutandis
- 22 Orient



- 24 Ballesteros
- 25 Zufall
- 26 Aufstieg



Qwirkle-Turnier

29.9.2012 - 13 Uhr
Darmstadt
Centralstation



Höchst 2013

32. AOU-Con Höchst/Odw.
10. -> 13. Januar 2013

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 576 Ausgaben mit 23048 + das heutige AB Seiten. Auflage dieser Ausgabe: 19

Titelbild:

Björn Pertoft

Herstellung:

Michael Blumöhr

Redaktionsschluss

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

• XB Di 9. Oktober 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:

• Anselm Rohland

•
•
•

Neuer Abonnut:

• Markus Schnalke, Breitingen

•

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 4.10.12
Zufall	Turnier-Fußball	(ms)	Do 4.10.12
Aufstieg	United	(ms)	Do 4.10.12
Discofieber!	Melody	(sa)	Do 4.10.12
Mutatus mutantis	Nomic	(mb)	Fr 5.10.12
Orient	KapDip	(mk)	Sa 6.10.12

*) fehlt in dieser Ausgabe

a) siehe Amtliches

weitere Termine:

Qwirkle-Turnier	29.9.12
7 Wonders-Turnier	27.10.12
18. Darmstadt spielt!	17.+18.11.12
32. AOU-Con Höchst 2013	10.-13.1.13

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!		
Kap Woolworth II D	Springer	n
Anmeldung an Henry.Springer@gmx.net		

Liebe Mitspieler!

Griesheim, 21. September 2012

Die Nomic-Auswertung braucht einfach viel Zeit, das geht nicht an einem Abend und die Vorbereitungen für Darmstadt spielt gehen auch in die heiße Phase so zwei Monate vorher. Ich hatte zwar früh angefangen, dann hat es doch länger gedauert, ich wollte die Webseite für das Spielefest renovieren, es war dann doch einfacher alles ganz neu zu machen, sogar die Datenbank ist ganz neu, weshalb jetzt die alten Beiträge nicht mehr auf der Seite sind, sie sind aber auch nicht so wichtig. Dafür habe ich mich mal wieder einigermassen auf Stand gebracht, was webmäßig so aktuell ist (wobei ich jetzt noch nichts selbst programmiert habe, aber die Anwendung und Konfiguration von Wordpress ist auch schon was, wenn man es so nebenbei macht) Immerhin ist das jetzt alles HTML5 und passt sich den Bildschirmgrößen der verschiedensten aktuellen Geräte an.

Diesmal liegt die Coneinladung für alle bei, die ersten Anmeldungen sind auch schon eingegangen. Es ist spät geworden, aber ich habe keine Zweifel, dass bis Anfang November die meisten Plätze belegt sind.

Und dann habe ich tatsächlich von Markus Schnalke einen richtig mit der Schreibmaschine getippten Brief bekommen, dass er das AB abonnieren will und demnächst bei Aufstieg mitspielen will. Lieber Markus, das hat mich an alte Zeiten erinnert und war toll, aber um bei Michael S. mitzuspielen, wirst Du Deine Befehle wohl schon per E-Mail senden dürfen (bei mir auch ;-)) Viel Spaß bei uns hier.

nice dice

Discofieber in D-Dur

Runde 112

Hallo,

es häufen sich die Anmerkungen, dass die Runden immer schwerer werden. Martin hat mir dazu eine längere Anmerkung geschrieben in der auch der Frust über die aktuelle Situation mitschwingt. Bitte lest Euch das einmal durch und macht doch ein paar Vorschläge, wie wir das Spiel wieder interessanter und spannender für alle gestalten können!

Besten Dank und beste Grüße,
Matthias

Martin:

In letzter Zeit werden die Rätsel im Discofieber immer schwieriger. Die strukturelle Situation spielt wohl eine gewichtige Rolle. Seit von der Ursula keine Lösungen und Rätsel mehr kommen, haben sich 3 von 5 als 2/3 der Mitrater manifestiert.

Auffallend ist, dass Rolrol und Michael (nahezu) alles lösen, auch so abstruses Zeug wie in Runde 110. Daraus resultieren als passende Beschaffenheit solche Rätsel, die nicht mehr als 3 Mitrater herausfinden, genau genommen: Rolrol, Michael und maximal ein Konkurrent. Beim Thema "Ferne Vergangenheit" gab es soviel unbekannte bzw. abstruse Lieder, dass ich mich frage, wie Rolrol mit seinen Helfern lückenlos Alles lösen konnte. Ohne Internetrecherche halte ich dies für völlig ausgeschlossen.

Kämen die Rätsel der Runde 110 als Ausschnitte an einem Melody-Click-Abend, da wäre die Lösequote sicher unter einem Drittel, wenn das Wissen in ca. einer Minute abzurufen ist. In Runde 110 bestand 7 Wochen Zeit, Liedzeilenwissen abzurufen oder die eigene Mediathek abzugrasen auf dem Weg zu den Lösungen.

Um wieder mehr vertretbare lösbare Rätsel anzutreffen, bedarf es einer Reform. Vielleicht habe einige Mitspieler eine Idee.

Ich schlage vor, für die Zukunft ein Limit zu setzen, wobei maximal 80% der verfügbaren Rätsel anerkannt werden. Darüber hinausgehende Lösungen sind in den Rätseln zu streichen, welche die wenigsten Mitrater herausfanden. Danach gibt es die Rätselpunkte für die Rätsel, also weniger Punkte für sehr unbekannte Lieder. Wem 16 Rätsel zum Raten zur Verfügung stehen, darf demnach maximal 13 Lösungen einreichen.

Themenvorgabe für die nächste Runde 113: - kein Thema -

Die Lösungen der Runde 110 Thema: - kein Thema -

1. I scream from the top of my lungs
4 Non-Blondes / What's Up (Roland Röllig)
2. Das hier ist die Geschichte von einem braven Mann, wann immer Not am Mann ist
Peter Alexander / Der Papa wird's schon richten (Stefan Bender)
3. Sing me, sing me a sweet love song
LUV / You're The Greatest Lover (Martin Kopp)



Lied	Ursula Menges	Joachim Kronenberger	Martin Kopp	Michael Linder	Phillip Müller	Roland Röllig	Stefan Bender	Bonus Interpret	Bonus Titel
1		IT		IT	IT	xx		6	6
2		IT		IT	T	IT	xx	6	4
3			xx	IT		IT	IT	6	6
4				IT	xx	IT		4	4
5		xx		IT	IT	IT		6	6
6			xx	IT		IT		4	4
7				IT		xx		2	2
8		xx		IT		IT		4	4
9				IT		IT		0	0
10		IT		IT	IT	xx	IT	4	4
11		IT		IT	IT	IT	xx	0	0
12		xx		IT		I		4	2
13				IT		IT	xx	4	4
14		IT	IT	IT	IT	IT	IT	0	0
15			IT	IT		IT		0	0
16		T	xx	IT		T	IT	4	4
17				IT	xx	IT	IT	6	6
18				IT		I		0	0
19		IT		IT	xx	IT	IT	4	4
20								0	0
21								0	0
22								0	0
23	xx							0	0
24	xx							0	0
25	xx							0	0
Punkte	0	13	4	38	11	29	12		
Bonus I	0	14	14	0	14	12	10		
Bonus T	0	12	14	0	14	12	8		
Summe	0	39	32	38	39	53	30		

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

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: Urlaub / Holiday

*Musikinstrumente von A-Z
Heute R wie Rhythmicon*



*Das Rhythmicon ist ein elektronisches Musikinstrument.
Gebaut wurde es 1931 vom russischen Physiker Leon
Theremin.*

*Das Rhythmicon hat 17 Tasten und erzeugt die Töne wie
eine Lochsirene mit optischer Abtastung. Zur Erzeugung der
Rhythmen durchdringt Licht die Löcher in den rotierenden
Scheiben und wird von Fotozellen ausgewertet.*

*Das Rhythmicon wurde unter anderem in einer Reihe von
Filmen der 1950er und 1960er Jahre verwendet, darunter in
Dr. Seltsam – oder: Wie ich lernte, die Bombe zu lieben.*

*Auch verschiedene Gruppen sollen es verwendet haben, zum
Beispiel Pink Floyd in Atom Heart Mother, Arthur Brown in
The Crazy World of Arthur Brown und die Tornados in
Robot. Tangerine Dream nutzte Rhythmicon-Sequenzen im
Album Rubycon (1975).*

1. It would be so nice
2. Just one day out of life - It would be,
it would be so nice
3. Aha aha, du bist so heiß wie ein
Vulkan Aha aha, und heut verbrenn`
ich mich daran.
4. I beg to dream and differ from the
hollow lies this is the dawning of the
rest of our lives
5. Fly away on Venga Airways, fly me
high
6. A lot of pretty pretty boys she called
friends
7. We gonna ring-rang-a-dong for a
holiday put your arms in the air let me
hear you say
8. Exchange the cold days for the sun A
good time and fun
9. Exchange the cold days for the sun
10. Ich hab' zwar einen in der Krone, doch
das ist mir sch...
11. Ich lieg' am Strand, mit einem
eiskalten Getränk in meiner Hand.
12. Longing for the sun you will come to
the island without name
13. Neulich hab ich mich mal beim
rasieren geschnitten, das hat vielleicht
wehgetan. Und kaum eine Woche
später bin ich an der gelben Ampel
einfach durchgefahren
14. Met his little Jenny on a public
holiday
15. I don't like cricket oh no
16. I been all around this great big world
17. Digge ding ding ding digge digge ding
ding hidi hidi ho
18. What a world of fun for everyone
19. Won' t you take me there your lady
fair
20. Ja, wir radeln wie der Wind durch den
Grünwald geschwind

21. Campari auf Tahiti

22. Across the water on a 747

Mutatis Mutandis

GM: Michael Blumöhr

Runde 22 (Love Ya Like a Sister)

ZAT: 5. Oktober 2012

LIEBE NOMIC-FREUNDE,

Die Auswertung beschäftigt mich inzwischen schon mehrere Abende, alleine mit den Objekten, ihren Anwendungen, deren Auswirkungen und die diesmal etwas chaotischere Versteigerung hat zwei Stunden gedauert. Nach und Nach baue ich mir zwar Hilfsmittel zurecht und auch Phillip hat letzte Runde eine sehr hilfreiche Aufstellung mitgeschickt, was bei der Aktion Sonderverkauf alles zu beachten ist. Wenig hilfreich ist da auch mein typografischer Fimmel, jede Runde eine neue Schrift zu verwenden, was die Verwendung der sonst so praktischen Stilvorlagen fast nicht möglich macht. Aber - die Partie macht viel Spass, auch wenn alle dadurch ein paar Tage länger auf das AB warten müssen. Diesmal war doch wieder einiges los, lest aber selbst:

KORREKTUR DER VORIGEN RUNDE

Phillip: Potentielle Korrekturen zur letzten Auswertung: Auch der Zen-Garten [209] müsste mit einem Löwenzahn kommen (so wie [188])

GM: Stimmt, der Löwenzahn hat dann die Nr. [210].

Georg: Zunächst mal eine mögliche Korrektur: Laut W.6(2) hätte ich in der letzten Runde die Gutschrift von 10 NP erwartet, habe sie aber in der Auswertung nicht identifizieren können, könntest du das u.U. korrigieren ?

GM: Die letzte Runde war sonnig, da gibt es diese Gutschrift nicht. Die Frühlingsbrise war schon eine Runde vorher. Das „ungeschriebene“ Gesetz des Postspiels sagt aber, keine Korrekturen, von zurückliegenden Auswertungen. Sorry, das hätte einen ewig langen Rattenschwanz an Folgen.

PRESSE

Georg an alle: Aufgrund meines Urlaubs hatte ich diesmal kaum Zeit für meinen Zug. Daher ziehe ich meine vertagten RÄVs R20B und R20C erstmal zurück, hoffe aber, in den nächsten Runden nochmal

verbesserte Versionen vorzulegen. Sollte sich in der Zwischenzeit jemand anderes an diesen RÄVs versuchen wollen, bedient euch bitte (sagt dann aber vielleicht kurz bei georg.richter@thomsonreuters.com Bescheid),.

Nick: Kaufe Los!!! (Ich moechte nicht an meinen neuen Saldo gucken ^^!!!)

Phillip: Ich möchte an dieser Stelle für das Protokoll festhalten, daß ich bezüglich der Regelung des Timings der Maschinenstürmer in der letzten Runde ich nicht die Meinung unseres ansonsten stets sehr weisen GMs teile.

Meiner Auffassung nach war Georg am Anfang der letzten Runde noch nicht

Besitzer der Maschinenstürmer hätte somit keinen Befehl für diese abgeben können. Er wäre dann erst in der Runde 21 (O.29 "... In der Runde nachdem sie in Adalberts Laden gekommen sind...") Besitzer geworden (Dazu gab es auch einen Kommentar von Michael in Amtsblatt WR, Seite 6-7). Der Besitzwechsel so wie er da beschrieben war hätte eigentlich also erst nach der Auswertung der Wurfaxt [2] kommen dürfen, somit wären a) die Maschienenstürmer bereits zerstört gewesen und b) die Murmeln auch bereits aktiviert und zerstört. Nach meiner Interpretation der Regel wäre Georg somit auch erst in dieser Runde an der Reihe gewesen einen Befehl für die Maschienenstürmer abzugeben (wenn sie denn noch existiert hätten).

Alles in allem ist dies zwar (zugegeben vor allem für mich) ärgerlich aber keineswegs eine Frage von Leben und Tod; eingedenk der Besetzung des Gerichts durch den GM einerseits und der allgemeinen Spielsituation andererseits scheint mir auch eine Anrufung des Gerichts weder unbedingt notwendig noch ansatzweise erfolgsversprechend.

Phillip zur Nomiczahl: Abschalten....

NMR

Wie gehabt: Gernot schweigt.

Nick hat ein paar Abstimmungen vergessen.

ABSTIMMUNGEN

R21A vertagter R19C
Chronologe
Steffen

Abstimmung: 1 JA - 7 NEIN **nicht vertagt**

Abstimmung: 4 JA - 4 NEIN **abgelehnt**

2. Vertagung: 5 JA - 3 NEIN **vertagt**

GM: Etwas unglücklich ist die Klausel, daß die NP nicht unter 2 fallen können. Kann er trotzdem Punkte einsetzen? Dann ist das viel zu stark. Außerdem ist nicht geregelt, wie lange jemand Chronologe ist oder wie er abgelöst wird.

Georg: Keine Änderung, daher weitere Vertagung

Phillip: Nun, hier hat sich ja nichts geändert...

O21B Änderung O.33
Matthias
Schrödingers Katze

Abstimmung: 3 JA - 4 NEIN **abgelehnt**

Besitzer: 0 Ja - 1 NEIN **abgelehnt**

GM: Ich finde ja auch, dass eine Katze einen nicht unerheblichen Einfluß auf die Partie hat und es merken die Mitspieler nicht unbedingt. Sie sollte sicher abgeschwächt werden, aber eine Beschränkung auf Ereignisse mit nur zwei Möglichkeiten kann es m.E. nicht sein. Die Veröffentlichungspflicht ist zwar gut, aber hilft nicht sie abzuschwächen.

Georg: Ich finde die Beschränkung auf Zufallsergebnisse mit zwei möglichen Ergebnissen jetzt nicht so schön, vorher war es besser. Und die Begründung mit Verweis auf die "echte" Schrödinger Katze ist nun auch etwas an den Haaren herbeigezogen. Abgesehen davon: Bei Regeländerungsvorschlägen bitte den neuen Text der Absätze angeben – dieser RÄV hört sich mehr an wie eine ungefähre Beschreibung was geändert werden soll .

Phillip: Der besondere Status der Katze (gleichzeitig tot und lebendig) gilt eben nur solange man NICHT schaut - und darum wollen wir das auch lieber nicht tun!

O21C neues Objekt
Paul
Antiquitätenhändler

Abstimmung: 7 JA - 1 Enth. **angenommen**
als O. 69 Antiquitätenhändler

GM: Bringt versteigern mehr als versaften? Schwache Objekte werden meist nicht so hohe Einnahmen bringen und starke Objekte pro Runde sicher mehr, als eine einmalige Versteigerung. Naja, schadet auch nicht weiter.

Georg: Nach zweimaligem Durchlesen habe ich es dann doch verstanden und die Idee ist wirklich ganz pffiffig .

O21D neue Objekt
Phillip
Grüne Welle

Abstimmung: 7 JA - 1 Enth. **angenommen**

als O.70 Der Treulose Tomatenstrauch

O.71 Die Supergutgelaunte Sonnenblume

O.72 Der Ausladende Apfelbaum

O.73 Der Fidele Farn der Freundschaft

O.74 Der Rotgrüne Rhabarberspross

O.75 Der Belastbare Billyregalbambus

O.76 Die Hedgefond-handelnde Hyazinthe

O.77 Der Gräusliche Gartenzwerg

GM: Ich sag's ja immer noch, es gibt zu wenige Objekte. ;-)

Georg: Da hat sich einer viel Mühe gemacht und wird hoffentlich mit Annahme des Vorschlags belohnt. Grundsätzlich wären acht getrennte Vorschläge allerdings besser gewesen, da nicht jeder Mitspieler unbedingt jedes der neuen Objekte für gut heissen wird.

Nick: Naechste Station - Triffids ;p!

http://de.wikipedia.org/wiki/Die_Triffids

O21E neues Objekt
Phillip
Hochspeklatives
Finanzprodukt

Abstimmung: 6 JA - 1 NEIN- 1 Enth. **angenom.**
als O.78

GM: Überflüssigkeitsfaktor 100% - wir haben gelacht, weiter zu richtigen Regeln...

Nick: Ooh...!!!

O21F neues Objekt
Georg
Jungbrunnen

Abstimmung: 6 JA - 1 NEIN - 1 Enth.
angenommen als O.79

GM: Wenn ich in einer Runde beliebig viele Schütze-Befehle abgeben kann, dann auch soviele, dass alle von einer Zerstörung betroffenen Objekte geschützt sind, warum das dann nicht so direkt formulieren?

Phillip: Das ist schon recht stark - stimme aber gerne zu.

O21G neues Objekt
Phillip
Large Hadron Collider

Abstimmung: 6 JA - 1 NEIN - 1 Enth.
angenommen als O.80

GM: Einmal zufälliges Durchtauschen von Objekten. Sicher lustig, aber wer will das?

Georg: Verstehe irgendwie nicht wie genau das alles zusammenpasst. Der letzte Spieler ist also neuer Besitzer des Colliders, das zu diesem Zeitpunkt aber schon ein Objekt dieses Spielers als Kollisionsobjekt enthält ? Was genau passiert den damit ? Und muss er dann noch ein neues Objekt hineinwerfen um es zu aktivieren ? Sollte das nicht vielleicht zu dem Spieler gehen der die ganze Kettenreaktion veranlasst hat ? Bitte nochmal nachformulieren.

Nick: Vielleicht finden wir damit unser eigenes Higgs boson ;p!

O21H neues Objekt
Georg
Schlüssel zu
Adalberts Lagerhalle

Abstimmung: 7 JA - 1 Enth. angenommen
als O.81

GM: Sollte das nicht eigentliche „Griff in die Kasse“ heissen?

Nick: Naja, wann es keine andere Wahl gibt.. ;p!

Paul: Coole Idee! grosse Lob!

Phillip: Gelungen ausgewogen. Wäre vielleicht aber insgesamt einfacher geworden wenn die ille-

galen Erlöse direkt aufs Konto bei der Staatsbank geflossen wären...

O21I neues Objekt
Matthias
Screwdriver

Abstimmung: 3 JA - 5 NEIN abgelehnt

GM: Die Abstimmung manipulieren und dann auch noch per Zufall, ts ts ts.

Georg: Meiner Meinung nach sollte kein Objekt ein Recht haben, Abstimmungen, die in einer höheren Regelklasse festgelegt wurden (einschliesslich also Objektabstimmungen), zu überbieten (wenn das Objekt z.B. selbst mitstimmt kann ich das vielleicht noch gerade so mit etwas Bedenken akzeptieren). In G.4(3) ist jetzt nicht so ganz klar ausgedrückt was mit "widersprechen" gemeint ist, aber wenn ich eine Aktion gemäß einer Regel der Regelklasse R ausführe die dann von einer Regel der Klasse O übertrumpft wird, halte ich das schon für einen Widerspruch in diesem Sinne. Ich habe schon seit längerem das Gefühl dass der Kompetenzbereich von Objekten schleichend auf alle möglichen Gebiete ausgedehnt wird. Sollte O21I angenommen und angewendet werden, würde ich durchaus auch mal ein Gerichtsverfahren in Erwägung ziehen.

Steffen: Wer will schon seine Meinung freiwillig ändern?

Phillip: Ich finde extrem bedenklich dass hier erstmalig das grundlegende Spielerrecht auf Abstimmung eingeschränkt werden soll! Das ist nun mal immer der erste Schritt in die Diktatur - oder um beim Bild des Cocktails zu bleiben - der erste Schritt in den Alkoholismus!

Ein entschiedenes NEIN !

O21K neues Objekt
Matthias
Screaming Orgasm

Abstimmung: 4 JA - 4 NEIN abgelehnt

GM: Einen Spieler behindert das nicht wirklich, es wird sich schon irgendein Objekt finden, dass man in der Runde nicht unbedingt anwenden will.

Georg: Auch hier gilt das oben gesagte (O21I) – ein Objekt sollte mir nicht Aktionen höherer Regelklassen verbieten. Nach G.11 sind z.B. alle Spieler bei Regelabstimmungen stimmberechtigt, da kann mir kein Objekt etwas anderes erzählen. Ausserdem

finde ich die Regel unklar, vor allem Absatz (4) – wenn ein Objekt mehrere potenzielle Anwendungen hat aber nur eine tatsächliche Anwendung pro Runde haben kann, hat das O21K meines Erachtens überhaupt keine Auswirkung. Und schliesslich teile ich vor allem deine Besorgnis wegen der Unkaputtbarkeit – also da kann ich auf keinen Fall zustimmen

Nick: Nur Alkoholfrei, bitte! ;p!

Phillip: Noch so ein schlecht gemixter Drink: Ich bin ganz und gar dagegen unkaputtbare (!!!) Einschränkung der Spieleraktionen hinzunehmen. Bei einer entsprechenden Häufung kann einem Spieler theoretisch ja fast das die gesamten Handlungsmöglichkeiten genommen werden. Strategisch ist das natürlich interessant - aber macht so abgestraften Spielern das Mitspielen (wenn man es denn noch so nennen kann) dann wohl noch Spass? Ich bin für mehr und nicht für weniger Spieloptionen!

Nein zu O21K

W21L **neues Wetter**
Angelwetter
Phillip

Abstimmung: 7 JA - 1 Enth. **angenommen**
als W.10

GM: Dann bin ich mal auf die ganzen Wassertiere gespannt, denn bisher gibt es noch gar keines.

Paul: Godzilla würde sich freuen!

W21M **neues Wetter**
Frischer Wind aus dem
Bundestag - Matthias

Abstimmung: 5 JA - 3 NEIN **angenommen**
als W.11

GM: Keine Enthaltungen finde ich ja gut, da muss man Stellung beziehen, Vertagen dagegen aussetzen ist nicht wirklich hilfreich.

Georg: Nochmal – die gleichen Bedenken wie vorher. Regel R.6 gestattet mir Vertagung, das kann eine Wetterregel nicht so einfach überschreiben.

Phillip: Ich habe meine Zweifel ob das so in dieser Formulierung regelkonform ist, denn eigentlich gelten hier die entsprechenden Grund- und einfachen Regeln vorrangig.

OBJEKTAKTIONEN

[176] Paul tauscht seinen Packesel [99] gegen einen Investmentfond [52]. Phillip bekommt den Zauberzylinder [33] für seine Saftpresse [18].

Nick, Paul und Phillip kaufen Lose an der Losbude [172]. Paul gewinnt ein Waldbeeren-Soufflé [211].

Matthias erhält von der Suppenküche [168] 5 NP.

Georg will mit dem Maschinenstürmer [158] den Maschinenstürmer selbst zerstören, das geht aber nicht, es muss ein Objekt eines anderen Spielers sein. Neuer Besitzer: Gernot.

Karl der Fischotter, so heisst die Bauchrednerpuppe [147] von Phillip. Damit bekommt er die [129] robotergestützte Logistik.

Phillip schüttet seinen Beutel mit Murmeln [144] aus, die Verwirrung steigt...

Phillip massiert mit [127] Nick und mit [126] Georg.

Otto Amazon Ltd. verkauft Erste Hilfe Kästen. Paul, Phillip, Georg und Jürgen haben zugegriffen.

Kasperle heisst Phillips zweite neue Bauchrednerpuppe [115], die dank der Murmeln jetzt den Bau-satz 23a [149] bekommt.

Matthias will seine robotergestützte Logistik [114] Paul geben, der sie aber nicht annimmt. Mit dem Massageball [108] klappt es dann besser.

Nick massiert mit [107] Phillip und gibt ihm dann noch den Frisbie [105].

Jürgen erbittet von seinem buckligen Gehilfen [100] ein Gehirn, der bringt ihm 2 NP.

Phillip bestimmt mit seinem Wettersatelitten [92], dass es nächste Runde einen Donnerschlag gibt.

Svantje van Hellsing [89] bietet für Phillip auf [156] 2000 bunte Heliumballons.

Jürgen tippt mit seinen Investmentfond [81] auf die 7 und bekommt 4 NP.

Trixie Troublemaker macht für Phillip wenig Trouble, sondern bekommt die Reitpeitsche [185].

Paul tippt mit [71] und [24] auf die 7 und erhält damit 8 NP.

Georg massiert mit [69] Phillip.

Phillip wirft die Wurfaxt [68] auf den Schwarzen Peter [58], danach ist beides hin.

Phillip massiert Georg mit [50] und tippt dann mit [43] auf die 2, was ihm 4 NP bringt.

Paul und Phillip zahlen jeweils 10 NP in die Staatsbank [40] ein.

Georg baut mit seinem Bausatz-Zauber-Zylinder [29] eine Bauchrednerpuppe [216].

Und zum Schluss massiert Phillip mit [19] noch einmal Georg.

Die Unions nehmen jeweils Phillip 4 NP und Paul 2 NP, die Nick und Matthias bekommen



UNHEIMLICHE GEISTERERSCHEINUNG

Georg: Wurden Sie im 20. Jahrhundert geboren ?

[166]: Ja

Jürgen: Sind Sie davon ueberrascht, schon ein Geist zu sein?

[166]: Ja

Nick: Waren Sie eine Frau?

[166]: Nein

Paul: Sind Sie Wissenschaftler?

[166]: Nein

Phillip: Gibt es Photographien von Ihnen?

[166]: Ja

ADALBERTS RAMSCHLADEN

[98] Schmusekatze: Matthias 2

[133] Leuchtende Kugel: Nick 1

[134] Erste Hilfe Kasten: Jürgen 15

[136] Wurfaxt: Phillip 5

[138] Omas Saftpresse: Paul 4

[139] Investmentfond: Jürgen 5 (Georg 2)

[141] Wundertüte: Phillip 5 die enthält einen Beutel mit Murmeln [217] und einen Schwarzen Peter [218]

[142] Zauber-Zylinder: Georg 2

[152] Nachtsichtgerät: Paul 4

[153] Richterrobe: Georg 9

[155] Ventilator: Jürgen 15

[157] Bauchrednerpuppe deLuxe: Nick 5

[167] Kontakte z. org. Kriminilität: Jürgen 5

[169] Wettersatellit: Georg 8

[173] Max Mustermann & John Smith: Jürgen 15

[174] robotergesteuerte Logistik: Phillip 5

[175] Vier gewinnt: Jürgen 5 (Phillip 5)

[177] Balaklava & Kalaschnikow: Matthias 2

[178] Inoff. Zugang CIA Zentralcomp.: Phillip 5

[184] Löwenzahn: (Paul 4)

[186] Ehrennadel der Mittelstands.: Nick 11

[188] Zen-Garten: Georg 9 (Nick 4)

[193] Adalberts Aktienpaket: Nick 11

[198] Adalberts Aktienpaket: Matthias 21

[207] Adalberts Aktienpaket: Jürgen 15

Die Punkte für den schnellen Ventilator waren mehr als 20!

DAS WETTER

Beim Donnerschlag erscheint Geist [219].

Nächste Runde: nochmal Donnerschlag



DIE TABELLE

	NZ	NP ALT	R.4	R.16	R.4(3)	R.12	R.2 R.17	R.14	O	NP	OBJMAX	ANZ OB- JEKTE
Phillip Müller	7	184		8	2+2+2			-45	6+3+4+7-3-3+8+5+8+4-10-8	174	44	23
Paul Müller	1	140		8	3-5-5	7		-21	9+3-3+8-10-4	130	20	15
Georg Richter	7	118		8	2+2-5			-53	6+3+8+8-5+8	100	16	11
Steffen Reitstetter	3	88		8					3	99	15	7
Gernot Ditten	nmr	43					-5		3+3	44	14	3
Anselm Rohland	neu	0								30	12	0
Jürgen Sauter	2	128	2	8				-124	3+3+2+4	26	12	12
Nick Srismith	1	62		8			-5	-53	3+3-3+8	23	11	9
Matthias Bannwarth	3	41		8	-3-3			-34	-2+3+3+5	18	9	6

OBJEKTE

NR	OBJEKT	ATTRIBUT	BESITZER
1	Leuchtende Kugel		Phillip
3	Leuchtende Kugel		Gernot
4	Leuchtende Kugel		Paul
5	Reisekoffer		Paul
6	Wurfaxt		Phillip
11	Omas Saftpresse		Georg
12	Wurfaxt		Gernot
13	Reisekoffer		Phillip
16	Kommunistischer Packesel		Phillip
18	Omas Saftpresse		- ohne -
19	Massageball		Phillip
22	Kommunistischer Packesel		Paul
23	Massageball		- ohne -
24	Phillipps Investmentfond	1 Fehler	Paul
25	Reisekoffer		Phillip
30	Reisekoffer		Phillip
33	Zauber-Zylinder	Jungbrunnen 2 Leben	Phillip
36	Wurfaxt		Phillip
37	Omas Saftpresse		Steffen
39	Leuchtende Kugel		- ohne -
40	Staatsbank		Paul
42	Vorläufiger Punktespeicher		Steffen
43	Phillipps Investmentfond	1 Fehler	Phillip
48	Reisekoffer		Phillip
50	Massageball		Phillip
51	Omas Saftpresse		Paul
52	Phillipps Investmentfond		Paul
56	Kompromittierende Photos		Adalbert (2)
59	Kommunistische Legehenne		Steffen
65	Leuchtende Kugel		Georg
66	Erste Hilfe Kasten		Steffen
67	Reisekoffer		Phillip
69	Massageball		Georg
71	Phillipps Investmentfond	1 Fehler	Paul
72	Kommunistischer Packesel		Georg
75	Kompromittierende Photos		Adalbert (2)
76	Beutel mit Murmeln		- ohne -
77	Schwarzer Peter		Nick
79	Vorläufiger Punktespeicher		Steffen
80	Bauchrednerpuppe	<i>Trixi Troublemaker</i>	Phillip
81	Zauber-Zylinder	Guardian Beast	Jürgen
83	Omas Saftpresse		Steffen
84	Schrödingers Katze		Phillip
87	Kommunistische Legehenne		Nick
88	Ventilator	Heiße Luft mittel	Steffen
89	Bauchrednerpuppe	<i>Swantje van Hellsing</i>	Phillip
90	Adalberts Aktienpaket		Nick
91	Adalberts Aktienpaket		Jürgen
92	Wettersatellit		Phillip
93	Kompromittierende Photos		Adalbert (2)
98	Schmusekatze		Matthias
99	Kommunistischer Packesel		- ohne -

OBJEKTE
 (FORTS.)

NR	OBJEKT	ATTRIBUT	BESITZER
100	Buckliger Gehilfe		Jürgen
102	Union of Nomic Workers		UNW
104	Leuchtende Kugel		Paul
105	Frisbie		Phillip
107	Massageball		Nick
108	Massageball		Paul
109	Adalberts Aktienpaket		Matthias
110	Schmusekatze		Phillip
111	Kommunistischer Packesel		Phillip
112	Schwedischer Masseur		Adalbert (3)
113	Adalberts Aktienpaket		Phillip
114	Robotergestützte Logistik		Matthias
115	Bauchrednerpuppe	<i>Kasperle</i>	Phillip
116	Schmusekatze		Adalbert (3)
117	Otto Amazon Ltd	Reisekoffer	- ohne -
119	Leuchtende Kugel		Matthias
120	Leuchtende Kugel		Paul
121	Leuchtende Kugel		Nick
122	Leuchtende Kugel		Jürgen
123	Leuchtende Kugel		Georg
124	Leuchtende Kugel		Phillip
125	Reitpeitsche		Phillip
126	Massageball		Phillip
127	Ausserirdisches Artefakt		Phillip
128	Tarotkarten der alten Zigeunerin		Phillip
129	Robotergestützte Logistik		Phillip
130	Kontakte z. org. Kriminalität		Adalbert (2)
131	Waldbeeren-Soufflé		Adalbert (2)
133	Leuchtende Kugel		Nick
134	Erste Hilfe Kasten		Jürgen
135	Reisekoffer		Adalbert (2)
136	Wurfaxt		Phillip
137	Massageball		Adalbert (2)
138	Omas Saftpresse		Paul
139	Phillipps Investmentfond		Jürgen
140	Kommunistischer Packesel		Adalbert (2)
142	Zauber-Zylinder	Antrag zur GO	Georg
143	Kompromittierende Photos...		Adalbert (2)
145	Kommunistische Legehenne		Adalbert (2)
146	Vorläufiger Punktespeicher		Adalbert (2)
147	Bauchrednerpuppe	<i>Karl der Fischotter</i>	Phillip
148	Adalberts Aktienpaket		Adalbert (2)
149	Bausatz Nr.23a		Phillip
150	Frisbie		Adalbert (2)
151	Geheimes Klon Laboratorium		Adalbert (2)
152	Nachtsichtgerät		Paul
153	Richterrobe	O.11,19,21,54,66	Georg
154	Schmusekatze		Adalbert (2)
155	Ventilator	Warme Luft schnell	Jürgen
156	2000 bunte Heliumballons		Phillip
157	Bauchrednerpuppe DeLuxe		Nick
158	Maschinenstürmer		Gernot
159	Objektversicherung		Adalbert (2)

OBJEKTE
 (FORTS.)

NR	OBJEKT	ATTRIBUT	BESITZER
160	Wetterschirm		Adalbert (2)
161	Bauchrednerpuppe Schnäppchenj.		Adalbert (2)
162	Schrödingers Katze		Phillip
163	Tarotkarten der alten Zigeunerin		Adalbert (2)
164	Union of Nomic Workers		UNW
165	Ausserirdisches Artefakt		Adalbert (2)
166	Unheimliche Geistererscheinung		- ohne -
167	Kontakte zur org. Kriminalität		Jürgen
168	Suppenküche der Heilsarmee		- ohne -
169	Wettersatellit		Georg
170	Bettelbrief ...		Adalbert (2)
171	Buckliger Gehilfe		Adalbert (2)
172	Die wundersame Losbude...		- ohne -
173	Max Mustermann & John Smith		Jürgen
174	robotergestützte Logistik		Phillip
175	Vier gewinnt		Jürgen
176	Basar von Marrakesch		- ohne -
177	Balaklava & Kalaschnikow		Matthias
178	Inoff. Zugang CIA Zentralcomp.		Phillip
179	Object administrator rights		Adalbert (2)
180	Waldbeeren-Soufflé		Adalbert (2)
181	Briefkastenfirma ...		- ohne -
182	Buddas Butterblume		Adalbert (2)
183	DAS WILL ICH NICHT !!		Adalbert (2)
184	Löwenzahn		Adalbert (2)
185	Reitpeitsche		Phillip
186	Ehrennadel der M.		Nick
187	Blutrote Fahne der Revolution		Adalbert (2)
188	Zen-Garten		Georg
189	Löwenzahn		[188]
190	Antrag zur Geschäftsordnung		Adalbert (2)
193	Adalberts Aktienpaket		Nick
198	Adalberts Aktienpaket		Matthias
200	Schwedischer-Masseur		Adalbert (2)
201	Shiatsu-Masseurin		Adalbert (2)
202	Blood Doll	3 NP	Adalbert (2)
203	Guardian Beast		Adalbert (2)
204	Omas Saftpresse		Adalbert (2)
205	Massageball		Adalbert (2)
206	Zauber-Zylinder	Large Hadron Collider	Adalbert (2)
207	Adalberts Aktienpaket		Jürgen
208	Blood Doll	3 NP	Adalbert (2)
211	Waldbeeren-Soufflé		Paul
212	Erste Hilfe Kasten		Paul
213	Erste Hilfe Kasten		Phillip
214	Erste Hilfe Kasten		Georg
215	Erste Hilfe Kasten		Jürgen
216	Bauchrednerpuppe		Georg
217	Beutel mit Murmeln		Phillip

218	Schwarzer Peter		Phillip
219	Unheimliche Geistererscheinung		- ohne -
220	Zen-Garten		Garten-Center
221	Löwenzahn		[210]

OBJEKTE (FORTS.)

DIE STAATSBANK

	ALTER SALDO	ZINSEN	BEWEGUNG	AKTIENPAKETE	SALDO NEU
Phillip Müller	25,5492	1,0220	-5+10	5,5027	37,0738
Paul Müller	10,9086	0,4909	-5+10	0,0000	16,3995
Georg Richter	21,9621	0,8785	-5	0,0000	17,8406
Steffen Reitstetter	0,0000	0,0000		0,0000	0,0000
Gernot Ditten	13,6978	0,5479		0,0000	14,2457
Jürgen Sauter	16,4742	0,6590	-5	5,5027	17,6359
Anselm Rohland	0,0000	0,0000		0,0000	0,0000
Nick Srismith	15,8122	0,6325	4	5,5027	25,9474
Matthias Bannwarth	19,9796	0,7992	8	5,5027	34,2814
Adalbert	550,2705	22,0108	254	-16,5081	809,7732
Otto Amazon Ltd.	30,0000	1,2000	20		51,2000

REGELÄNDERUNGSVORSCHLÄGE

R22A **neue einfache Regel** Aus 1 mach 2 Matthias

Es ist von nun an zulaessig, eine weitere Regelvorschlag pro Runde abzugeben. Diese koennen nur einfache Regeln oder Wetterregeln sein.

R22B **neue einfache Regel** Speaker's Corner Jürgen

(1) Ihm Rahmen des Speaker's Corner wird ein Forum eingerichtet, in dem

RAeV von den Mitspielern diskutiert werden koennen um einen moeglichst breiten Konsens bezueglich des RAeV zu erreichen. Unabhaengig vom eigentlichen Abstimmungsverfahren fuer den RAeV koennen RAeV jeder Art vor dem entsprechenden Verfahren im Speaker's Corner eingereicht werden.

(2) Das Forum besteht aus einem Bereich im Amtsblatt, den der GM als 'Speakers Corner' kennzeich-

net. In diesem Bereich werden alle eingereichten RAeV nach (3), Kommentare nach (4) und Aenderungen nach (5) jeweils mit Namen des Autors des Beitrages veroeffentlicht. Der GM sorgt durch entsprechende Anordnung der Beitrage und optische Gestaltung des Speakers Corner dafür, dass klar ersichtlich ist, welche Beitrage sich aufeinander beziehen. Im folgenden Text ist mit Forum stets der Bereich 'Speakers Corner' im Amtsblatt gemeint.

(3) Ein Spieler, der den Speaker's Corner fuer einen RAeV nutzen moechte, gibt mit seinem Zug die Anweisung "[SC] Neue Regelidee: " ab, gefolgt von einem Arbeitstitel und dem Text des RAeV. Der Spieler bestimmt den Arbeitstitel. Dieser Titel beginnt mit der Zeichenfolge [SC] und wird durch einen vom Spieler beliebig waehlbaren (moeglichst den Zweck des RAeV kennzeichnenden) Namen ergaenzt. Zudem kann der Spieler auch einen Presstext angeben, der die Idee und/oder Intention hinter dem RAeV erlaeutert. Der GM publiziert den so eingereichten RAeV mit Arbeitstitel und ggf. Presstext im Forum.

(4) Solange ein RAeV im Speaker's Corner vorliegt, sind alle Spieler eingeladen, am jeweiligen RAeV konstruktive Kritik zu ueben. Dies geschieht mit der Anweisung "[SC] Kommentiere (Arbeitstitel)" ge-

folgt von Vorschlaengen zur Verbesserung des RAeVs (so dass er bei einer Abstimmung mit der Zustimmung des kommentierenden Spielers rechnen kann) bzw. ein Kommentar, der Zustimmung zum RAeV signalisiert. Der GM publiziert die so eingereichten Kommentare im Forum.

(5) Der Spieler, der einen RAeV in den Speaker's Corner eingestellt hat, kann diesen in jedem Zug mit der Anweisung "[SC] Neue Version (Arbeitstitel)" durch eine veraenderte Version des RAeVs ersetzen. Die veraenderte Version nimmt idealerweise so viele Veraenderungsvorschlaege der Mitspieler auf wie moeglich. Zudem kann der Spieler einen Presstext angeben, der die Aenderungen erleutert. Der GM publiziert den so eingereichten, veraenderten RAeV und ggf. Presstext im Forum.

(6) Gewinnt der Spieler, der den RAeV in den Speakers Corner eingestellt hat den Eindruck, dass sein (evtl. veraenderter) RAeV im jeweiligen Abstimmungsverfahren die erforderliche Mehrheit erhalten wird, so kann er den RAeV mit der Anweisung "[SC] Stelle (Arbeitstitel) zur Abstimmung" zur Abstimmung stellen. Zudem gibt der Spieler an, welche Mitspieler konstruktive Kritik (aus seiner Sicht) an seinem RAeV geuebt haben.

Der GM behandelt den RAeV dann wie einen gewoehnlichen RAeV der jeweiligen Kategorie (Grundregel, einfache Regel etc.), allerdings gibt er neben dem Autor des RAeV auch die vom Spieler genannten konstruktiven Unterstuetzer in einer Liste unter dem RAeV mit an.

Der GM entfernt mit Uebernahme des RAeV in das regulaere Abstimmungsverfahren aus dem Form alle zum Arbeitstitel gehoerigen Eintraege.

(7) Das Abstimmungsverfahren verlaeuft gemaess den Regeln der jeweiligen Kategorie des RAeVs.

(8) Wird der RAeV angenommen, so erhaelt jeder Spieler, der als konstruktiver Unterstuetzer nach der Liste aus (6) mitgewirkt hat, die ganzzahlig-aufgerundeten 66% der Punkte, die der Spieler, der den RAeV eingereicht hat, fuer die Annahme des Vorschlages erhaelt.

Wird der RAeV nicht angenommen, so wird das Abstimmverhalten der Spieler durch den GM geeignet veroeffentlicht.

(9) Der Spieler, der den RAeV in das Form eingestellt hat, kann seinen Vorschlag jederzeit mit der Anweisung "[SC] Ziehe (Arbeitstitel) zurueck" aus dem Speaker's Corner entfernen. Der GM entfernt

dann aus dem Forum alle zum Arbeitstitel gehoerigen Eintraege.

(10) Wird fuer einen RAeV mit einem Arbeitstitel im Speakers Corner ueber drei Runden hinweg keine Anweisung nach Ziffer (3), (4) oder (5) abgegeben, so entfernt der GM aus dem Forum alle zum Arbeitstitel gehoerigen Eintraege.

PPP

Jürgen: In der der letzten sind Zeit u. a. zwei Dinge passiert:

Zum einen sind ein paar -wie ich finde- recht schoene neue Regeln bzw. Ideen dafuer (z.B. Zombies, Siegbedingungen, etc) eingereicht worden, die es dann in der Abstimmung nicht geschafft haben. Dabei haette, so denke ich, eine kleine Anpassung des RAeV genuegt, um die Regel die Abstimmung passieren zu lassen.

Zum anderen hatten wir auch zB. den Vorschlag, Vertagungen auch bei Objektregeln zuzulassen um eine Anpassung zu ermoeöglichen.

Der vorliegende RAeV richtet sich an diese beiden Punkte: Er schafft ein Forum, das unabhaengig vom jeweiligen Regeltyp ist, um einen RAeV gemeinsam zu erstellen, der dann auch eine Mehrheit findet und er ermoeoglicht Vertagungen, wo die jeweiligen Abstimmungen dies nicht vorsehen. Dafür laesst das Forum die bestehenden Wege zu neuen Regeln unangetastet bestehen; es besteht keine Pflicht das Forum zu benutzen. Darüber hinaus werden Spieler, die kooperativ an Regeln mitarbeiten auch dafuer belohnt.

Man mag einwenden, dass des dem einreichenden Spieler ueberlassen bleibt, welche Beitraege er konstruktiv wertet und welche nicht. Aber dies erreicht nicht zum Nachteil der Spieler, die sich beteiligt haben, und bringt sie nicht um ihren verdienten Anteil an Punkten. Denn sollten deren Beitraege durch den einreichenden Spieler nicht anerkannt werden, so stehen sie nicht auf der Liste unter dem RAeV. Und dann werden diese Spieler kaum dem RAeV zustimmen, was den RAeV scheitern laesst und den einreichenden Spieler damit Punkte kostet; der einreichende Spieler wird also keinen Vorteil davon haben, einen Mitspieler aus der Liste auszusparen. Umgekehrt ist es auch einem Spieler unbenommen, nicht fuer einen RAeV zu stimmen, in dessen Unterstuetzerliste er faelschlich aufgenommen wurde.

Insgesamt finde ich, das der Speakers Corner ein recht gelungenes Mittel ist, um auch komplexere Regelaenderungen anzugehen und ich wuerde

mich freuen, wenn diese RÄeV Eure Zustimmung findet.

022C **neues Objekt** **Alkohol Kölsch**

Man kann bei diesem Objekt den Befehl

„Schenke ein“ <Spieler>, <Spieler> (maximum 2 Spieler) geben.

(1) Alle ausgewählten Spieler erhalten so viele NP wie Spieler in dieser Runde mit Objekten der Art Kölsch ausgewählt wurden.

(2) Nach dreifacher Anwendung wird das Objekt Kölsch zerstört.



Presse: Kölsch trinkt man nicht allein!
Drink doch eine met, stell disch nit esu ahn!
Du steihs he de ganze Zick eröm.
Häs de och kei Jeld, dat es ganz ejal,
drink doch met un kümmer disch nit dröm!

022D **neue Objekt** **Antibiotika-resistente Killer-Bakterien**

(1) Wenn ein Objekt "Antibiotika-resistente Killer-Bakterien" in den Verkauf von Adalberts Ramschladen aufgenommen wird bestimmt der GM sofort zufällig einen Spieler, dieser wird Besitzer der antibiotika-resistenten Killer-Bakterien.

(2) Die antibiotika-resistenten Killer-Bakterien erhöhen den Objektmax des Besitzers um 1.

(3) Wenn der Besitzer der antibiotika-resistente Killer-Bakterien diese zu Beginn seines Zuges bereits besessen hat und in seinem Zug keinen RÄV abgegeben hat verliert er 8 Nomicpunkte.

(4) Wenn der Besitzer der antibiotika-resistente Killer-Bakterien diese zu Beginn seines Zuges bereits besessen hat und in seinem Zug mindestens ein RÄV abgegeben hat dann bestimmt der GM am Ende der Runde zufällig einen Spieler, dieser wird Besitzer der Antibiotika-resistente Killer-Bakterien.

(5) Immer wenn ein Spieler mehr als ein Objekt des Typs "Antibiotika-resistente Killer-Bakterien" besitzt zerstört der GM jeweils diejenigen antibiotika-resistente Killer-Bakterien mit der kleineren Objektnummer.

(6) Der Besitzer der antibiotika-resistenten Killer-Bakterien kann diese bei keinem Objektbefehl, insbesondere aber nicht nur bei Versafte oder Zerstöre, angeben.



Presse: Für die aktiven Spieler kein Problem; für die semi-aktiven Spieler ein sanfter Schubs sich mal wieder einzubringen und für die "Schläfer" ein Punkteabzug, der das völlig unverdiente Nomicpunktesammeln ein wenig stutzt...

022E **neues Objekt** **Buddhistisches Kloster am Fuße des Himalaya**

(1) Es kann immer nur ein Objekt Buddhistisches Kloster am Fuße des Himalaya geben.

(2) Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt das Buddhistische Kloster am Fuße des Himalaya in das Angebot von Adalbert aufgenommen wird oder in den Besitz eines Spielers kommt wird es sofort besitzzerlos.

(3) Jeder Spieler, der in der Runde weder irgendeinen anderen Objektbefehl noch ein Gebot bei Adalberts Ramschladen abgibt, kann für das Buddhistische Kloster am Fuße des Himalaya den Befehl "Meditiere" abgeben.

(4) Jeder Spieler, der für das buddhistische Kloster am Fuße des Himalaya den Meditiere-Befehl abgegeben hat, bekommt 10 Nomicpunkte.



Presse: Om!

FÜR DIE NÄCHSTE RUNDE
S. LETZTE AUSWERTUNG

022F

neues Objekt

Der Eiserner Thron

1) Es kann nur ein Objekt dieser Art geben. Wenn ein weiteres Objekt dieser Art erzeugt wird, wird das mit der HÖHEREN Objekt Nummer sofort zerstört.

2) Bei Gebotgleichstand in Adalberts Ramschladen mit einem oder mehreren Spielern erhält der Besitzer vom "Eisernen Thron" den Zuschlag auf das gebotene Objekt.

3) Erhält ein Spieler den Zuschlag auf ein Objekt durch den Eisernen Thron, geht der Eiserner Thron in den Besitz des überbotenen Spielers über. Sind dies mehrere Spieler, erhält der Spieler mit der derzeitigen niedrigeren Platzierung den Eisernen Thron.

4) Gebote von Bauchrednerpuppen werden vom Eisernen Thron in keiner Weise beeinflusst. Hier gelten die bisherigen Objektregeln.

022G

neues Objekt

Friedliche Seekühe

Friedliche Seekühe sind besitzerlos.

Die friedlichen Seekühe leben vorrangig im Wasser und greifen jede Runde den Spieler mit den meisten "Schrölingers Katzen" an und zerstört diesem eine seiner zufällig bestimmten "Schrölingers Katzen".

Immer wenn Adalberts Laden Ziel einer "Schrölingers Katze" war, besteht eine 33%-Chance, dass eine friedliche Seekühe in dieser Runde in Adalberts Laden auftaucht.



Presse: Seekühe leben friedlich in den Untiefen der Ozeane, reagieren aber sehr sensibel auf Manipulation der "Zufallsdimension". Nur dann tauchen Sie auf und suchen nach den Urheber der Unruhe.

022H

neues Objekt

Lektor

1) Der Besitzer dieses Objektes bekommt alle Nomicpunkte, die ihm durch die fehlerhafte Abgabe eines Zuges abgezogen werden, z.B. durch fehlende Abstimmung oder unbegründete Vertagung, wieder auf sein Konto zurück.

2) Man kann nur Besitzer eines Lektors sein. Wird man Besitzer eines zweiten, wird der mit der niedrigeren Objekt Nummer sofort zerstört.

3) Auch durch sonstige Kombination mit anderen Objekten kann der Lektor niemals mehr NP bringen, als die, die man abgezogen bekam.

022I

neues Objekt

Tibetanische Totenmaske

[1.] Es kann nur ein Objekt dieser Klasse geben.

[2.] Die Totenmaske kann nicht Ziel von Objekten sein (z.B. durch Wurfakt, komprimierende Photos). Die Objektklasse "Tibetanische Totenmaske" kann nicht durch andere Objekte genannt werden, auch nicht die zugeordnete Nummer (z.B. durch den Bauatz, Aktion Sonderverkauf oder Schrölingers Katze etc.). Objekte können die Tibetanische Totenmaske auch nicht zufällig nennen (z.B. Zauberylinder)

[3.] Der Besitzer der Totenmaske kann 48 Stunden nach Erhalt der E-Mail über die Veröffentlichung der neuen Nomicrunde dem GM eine E-Mail mit dem Inhalt "**Ich konsultiere die toten Ahnen in großer Not**" schreiben. Der GM wird dann innerhalb von 24 Stunden per Mail alle Spieler darüber informieren, dass die Totenmaske eingesetzt wurde. Das Ergebnis der Runde wird annulliert & alle Spieler müssen bis zum nächsten ZAT einen neuen Zug für die alte Runde abgeben.

In diesem neuen Zug zerstört sich die Totenmaske, die Objektklasse "Tibetanische Totenmaske" wird gelöscht und der ehemalige Besitzer verliert 10 NP und 4 seiner zufällig ausgesuchte Objekte. Der GM hat zu diesem Zeitpunkt die Wahl ob er die Position mit dem ehemaligen Besitzer der Totenmaske tauschen möchte, der ehemalige Besitzer Totenmaske wird dann neuer GM und muss ab diesem Zeitpunkt alle folgenden Züge auswerten und veröffentlichen, der Spielerstand des wird dann unter dem Namen des ehemaligen GM fortgeführt.



Presse: Phillip, du wolltest die **Totenmaske**. Hier ist sie! (Er weiss bis jetzt noch nicht, was sie kann).

Die Totenmaske ist der "Panikbutton", um unsere Partie in Fall einer Katastrophe zu retten.

O22K neues Objekt Untersuchungsausschuss des schwedisch Riksdagen

(1) Der Untersuchungsausschuss des schwedisch Riksdagen (des schwedischen Reichstags) befasst sich mit Objektklassen, die regelbedingt nicht oder nicht dauerhaft -also mindestens bis zum Ende einer Runde- von Spielern besessen werden können. Diese Art von Objekten werden im folgenden als öffentliche Objekte bezeichnet.

Öffentliche Objekte können dabei sowohl Objekte sein von denen nur ein Exemplar existieren kann, als auch solche von denen mehr oder eine unbegrenzte Anzahl Kopien möglich sind.

Der Untersuchungsausschuss des schwedisch Riksdagen selber ist kein öffentliches Objekt.

(2) Der Besitzer des Untersuchungsausschuss des schwedisch Riksdagen kann mit seinem Zug entweder den Befehl

<Objektklasse> Befürworten

oder den Befehl

<Objektklasse> Verdammen

abgeben.

Unter <Objektklasse> ist dabei eine Objektklasse eines öffentlichen Objektes anzugeben.

(3) Wurde der Befehl "<Objektklasse> Befürworten" abgegeben dann erschafft der GM, insofern dies regeltechnisch zulässig ist, eine Kopie der angegebenen Objektklasse. Dann wird der Untersuchungsausschuss des schwedisch Riksdagen zerstört.

(4) Wurde der Befehl "<Objektklasse> Verdammen" abgegeben dann zerstört der GM das Objekt dieser Objektklasse, das die kleinste Objektnummer hat. Dann wird der Untersuchungsausschuss des schwedisch Riksdagen zerstört.

(5) Aufgrund bestehender Verträge der Europäischen Union mit verschiedenen Asiatischen Freihandelszonen ist die Objektklasse Otto Amazon Ltd. -obwohl sie ein öffentliches Objekt darstellt- bei (2) keine zulässige Angabe für die Befürworten / Verdammen Befehle.



Presse: Ich wollte schon immer mal einen Untersuchungsausschuss kaufen...

DIE GÜLTIGEN REGELN

Ihr findet das aktuelle Regelwerk zum Download unter

http://www.amt-fuer-oeffentliche-unordnung.de/partien/mm/MM_Regeln.pdf

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.3 Startsituation [AB WR]
- R.4 Punktevergabe [AB WA][AB WO]
- R.5 Siegbedingung [AB WV]

- 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][AB WX]
- R. 14 Adalberts Ramschladen [AB WC][AB WN]
- R. 15 Überlappende RÄV [AB WE]
- R.16 Wetter [AB WQ]
- R.17 2012 ist Nomicjahr [AB WR]
- R.18 Allgemeine Gleichstellung [AB WX]
- R.19 Keine zusätzliche Bestrafung bei Nein-Abstimmung [AB WX]
- 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][AB WS]
- O.13 Beutel mit Murmeln [AB WK]
- O.14 Schwarzer Peter [AB WK]
- O.15 Aktion Sonderverkauf [AB WL]
- O.16 Kommunistische Legehenne [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 2000 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.35 Union of Nomic Workers [AB WQ]
- O.36 Ausserirdisches Artefakt [AB WR]
- O.37 Unheimliche Geistererscheinung [AB WR]
- O.38 Kontakte zur org. Kriminalität [AB WS]
- O.39 Otto Amazon Ltd. [AB WS]
- O.40 Suppenküche der Heilsarmee [AB WS]
- O.41 Wettersatellit [AB WS]
- O.42 Bettelbrief an den Präsident der Russischen Föderation [AB WU]
- O.43 Buckliger Gehilfe [AB WU]
- O.44 Die wundersame Losbude des Großen Rumbozini [AB WU]
- O.45 Max Mustermann & John Smith [AB WU]
- O.46 robotergestützte Logistik [AB WU]
- O.47 Vier gewinnt [AB WU]
- O.48 Basar von Marrakesch [AB WV]
- O.49 Balaklava & Kalaschnikow [AB WV]
- O.50 Inoffiz. Zugang z. CIA Zentralcomp. [AB WV]
- O.51 Object administrator rights [AB WV]
- O.52 Waldbeeren-Soufflé an Vanille-Sch. [AB WV]
- O.53 Briefkastenfirma auf den Kaimaninseln [AB WW]
- O.54 Buddas Butterblume [AB WW]
- O.55 DAS WILL ICH NICHT !! [AB WW]
- O.56 Löwenzahn [AB WW]
- O.57 Reitpeitsche [AB WW]
- O.58 Ehrennadel d. Mittelstandsvereinig. [AB WW]
- O.59 Blutrote Fahne der Revolution [AB WW]
- O.60 Zen-Garten [AB WW]
- O.61 Antrag zur Geschäftsordnung [AB WX]
- O.62 Ehrenwache am Mahnmal gegen Unterdrückung [AB WX]
- O.63 ...hinten vom Laster gefallen [AB WX]
- O.64 Mahnmal gegen Unterdrückung [AB WX]
- O.65 Schwedischer-Masseur [AB WX]
- O.66 Shiatsu-Masseurin [AB WX]
- O.67 Blood Doll [AB WY]
- O.68 Guardian Beast [AB WY]
- O. 69 Antiquitätenhändler [AB WZ]
- O.70 Der Treulose Tomatenstrauch [AB WZ]
- O.71 Die Supergutgelaunte Sonnenblume [AB WZ]
- O.72 Der Ausladende Apfelbaum [AB WZ]
- O.73 Der Fidele Farn der Freundschaft [AB WZ]
- O.74 Der Rotgrüne Rhabarberspross [AB WZ]
- O.75 Der Belastbare Billyregalbambus [AB WZ]
- O.76 Die Hedgefond-hand. Hyazinthe [AB WZ]
- O.77 Der Gräusliche Gartenzwerg [AB WZ]
- O.78 Hochspekulatives Finanzprodukt [AB WZ]
- O.79 Jungbrunnen [AB WZ]
- O.80 Large Hadron Collider [AB WZ]
- O.81 Schlüssel zu Adalberts Lagerhalle [AB WZ]
- W.1 Sonnig [AB WQ]
- W.2 Bewölkt [AB WQ]
- W.3 Regen [AB WQ]
- W.4 Schnee [AB WQ]
- W.5 Blitzschlag aus heiterem Himmel [AB WS]
- W.6 Sanfte Frühlingsbriese [AB WS]
- W.7 Arktischer Eissturm [AB WU]
- W.8 Regenbogen [AB WV]
- W.9 Unheimlicher Donnerschlag [AB WW]
- W.10 Angelwetter [AB WZ]
- W.11 Frischer Wind im Bundestag [AB WZ]

Orient Spring 1906 ZAT: Sa., 06.10.2012**GM: Martin Kopp, martin-kopp@arcor.de**

Pseudonym	Kujambel	Kronen	Pfund	Francs	Mark	Lira	Rubel	Piaster
Beethoven	1.22	1003-	8901-	12928+	9171-	0	4000+	136-
Black Friday	14115.69	0	4724-	3278-	2500-	1395-	1500+	5471-
Bleistift	11339.49	0-	0	3466-	6271-	546-	409-	8939-
Elefant	7806.08	1512-	0-	500+	2500-	8792-	0	12978-
Grimgerte	253.35	0-	0	2000-	4540+	0	0	7645-
Hatchepsut	0.75	0	500-	4795+	14208-	2485-	3902-	3728- RED
Hercule Poirot	2.79	0	0	2131+	6558-	7573-	1700+	9285- RED
Leckerli	6050.92	0	0	4235-	6268	0	0	11970-
Shandy Schofel	1601.21	960-	10	4281	2678	2978	10	3600
Taggert	25898.29	7000-	1944-	3638-	4569-	3500-	3894-	4000-
Tigerente	21547.00	0	0	3000-	0-	2500-	0	8500-
Veränderung:		-2304	-2227	3307	-2999	-3499	3201	-4999
Neue Kurse:		0.95	1.53	4.35	5.86	2.94	1.45	7.59
Kosten pro SP:		95.00	153.00	62.14	65.11	73.50	72.50	75.90
Versorgungszentren:		1	1	7	9	4	2	10

Geldtabelle:

Hochgerechnete SP-Tabelle:

1.(2) Leckerli	152055.95 KJ (- 6285.47)	1.(2) Hatchepsut	2169.62 SP (+ 47.50)
2.(1) Elefant	150418.98 KJ (- 10256.26)	2.(1) Leckerli	2154.94 SP (+ 12.35)
3.(4) Hatchepsut	146142.20 KJ (- 4070.95)	3.(==) Elefant	2050.22 SP (+ 37.00)
4.(3) Hercule Poirot	142905.29 KJ (- 7779.06)	4.(==) Hercule Poirot	2004.85 SP (+ 37.99)
5.(==) Bleistift	133209.95 KJ (- 5109.68)	5.(6) Beethoven	1923.01 SP (+ 45.03)
6.(==) Beethoven	131383.70 KJ (+ 631.10)	6.(5) Bleistift	1913.40 SP (+ 22.38)
7.(==) Taggert	124418.55 KJ (- 4066.07)	7.(==) Taggert	1789.94 SP (+ 14.83)
8.(==) Tigerente	106462.00 KJ (- 4025.00)	8.(==) Tigerente	1506.73 SP (+ 5.90)
9.(==) Black Friday	98053.90 KJ (- 3357.63)	9.(==) Black Friday	1361.75 SP (+ 28.33)
10.(==) Grimgerte	93583.30 KJ (- 4402.65)	10.(==) Grimgerte	1317.18 SP (+ 6.06)
11.(==) Shandy Schofel	72937.76 KJ (- 2360.21)	11.(==) Shandy Schofel	1055.48 SP (+ 2.87)

Austria/1	England/1	France/7	Germany/9	Italy/4	Russia/2	Turkey/10	
Taggert	Beethoven	Beethoven	Hatcheps.	Elefant	Hatcheps.	Elefant	
Taggert	Beethoven	Beethoven	Hatcheps.	Elefant	Beethoven!	Elefant	
A Vie S	F MID S	A Wal xxx	F BAR-PeN	<u>A Tyr-Boh</u>	A Ukr xxx	<u>A Seb-Ukr</u>	A Rum S
TA Tri-Tyr	FF WMS-Afr	F Bre-ENG	F BAL-BOT	F Tus S	A Mos S "	<u>A Arm-Seb</u>	A Gal xxx
		A Por xxx	F Edi xxx§	TF TYS-LYO		F BLA S "	A Tri-Tyr
		<u>F WMS-Afr</u>	<u>A Mun-Boh</u>	<u>F Afr-WMS</u>		A Ser-Bud	F TYS-LYO
		<u>F LYO-WMS</u>	A Sil S "	<u>A Pie-Mar</u>		A Gal S	F ION-TYS
		<u>F Mar-LYO</u>	<u>A Ber-Mun</u>			IA Tyr-Boh	F Tun S
		<u>A Bur-Mar</u>	A War S				IF Afr-WMS
			RA Ukr xxx				
			<u>F NAT S</u>				
			<u>FF Bre-MID%</u>				
% = NSO			A Lvn S				
§ = NOR			A War xxx				
		F LYO>SpS		A Tyr>Ven			
Vie	Lpl	3H, Por, Bel, Spa Lon	3H, Swe, Nor, Den, Hol, War, Edi	3H, Bud	Mos, Pet	3H, Seb, Gre, Ser, Bul, Rum, Tri, Tun	
= 1	= 1	= 7	= 9	= 4	= 2	= 10	

Presse**Hatchepsut an Beethoven:**

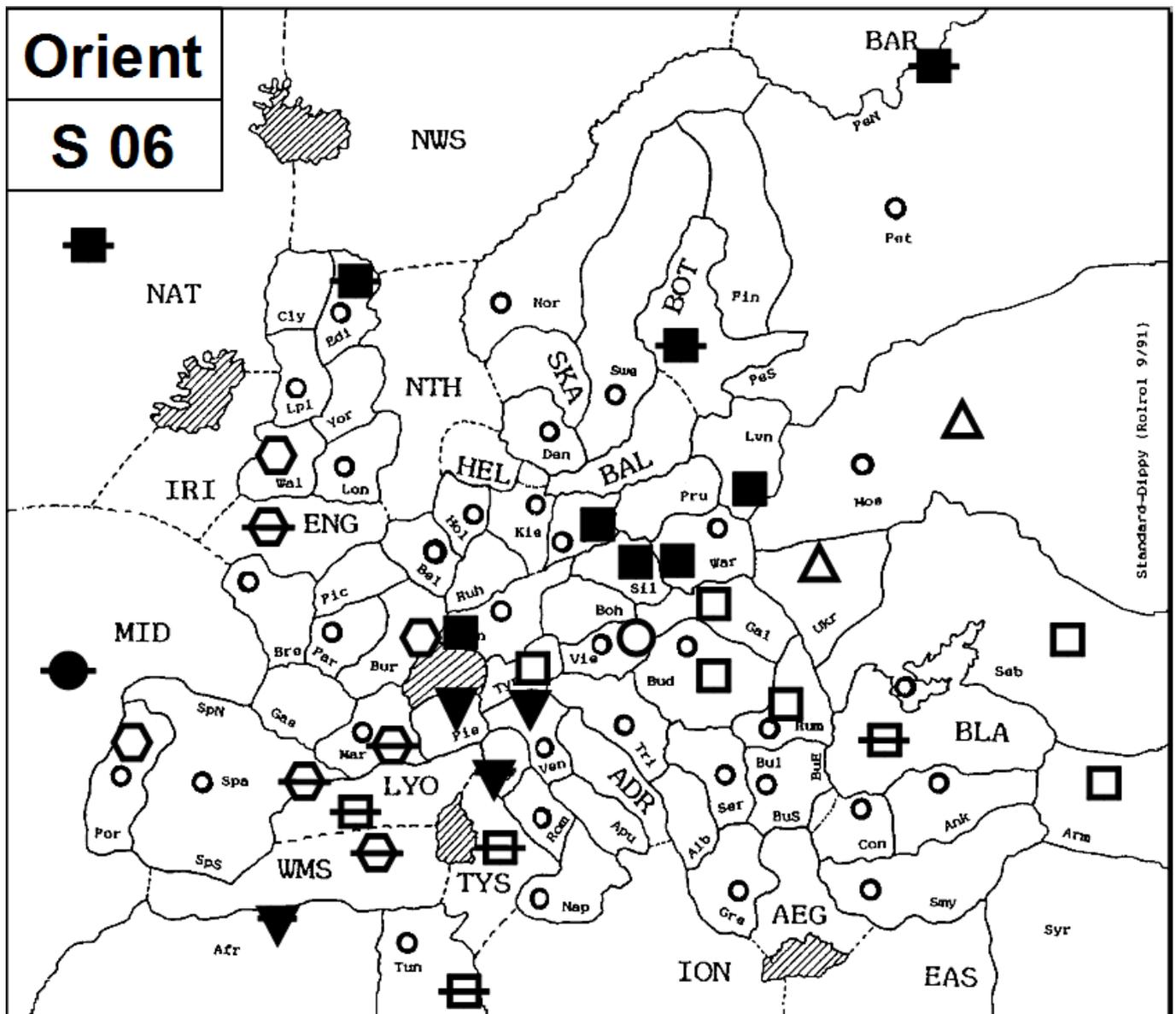
Besten Dank für Deine Unterstützung in und um Mun. Ich denke nach dem Kontrollwechsel von Austria besteht jetzt keine akute Gefahr mehr.

Liebe Kapitalisten,

die Börse verlief doch sehr uneinheitlich. Es gab einen Mix aus Sparern und Franc- und Rubelkäufern. Gegen den Trend kaufte Grimgerete Mark. Beethoven kontrolliert drei Länder.

Die Osmanen, die mit ihren 10 Einheiten zuletzt viel mühe hatten, schafften so manchen Vorstoß. Die französischen Flotten müssen nun im Südwesten höllisch aufpassen. Dagegen halten Germany und Russia im Osten die Pattlinie.

Bis bald,
Martin



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

michael.schroep1@gmx.de

Turnier Nr. 362

ZAT: 2012-10-04

Ergebnisse des Turniers "Golf GTI":

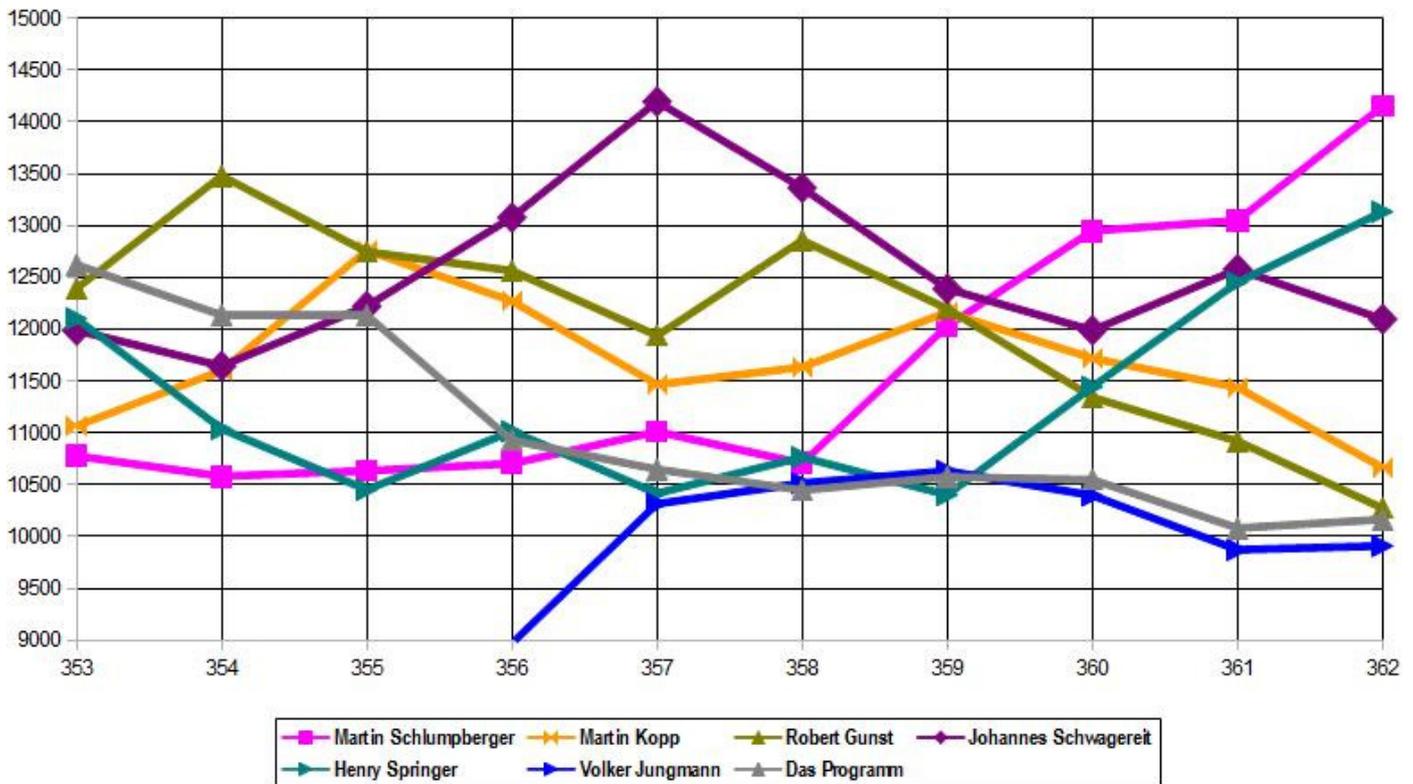
Platz	Punkte	Spieler	170	338	160	189	334	347	Summe	Anm.
1. (1)	2857	C-Martin Schlumpberger	1	4	4	3	3	4	19	
2. (2)	2222	C-Henry Springer	5	5	1	4	2	3	20	
3. (3)	1678	C-Volker Jungmann	1	4	5	6	2	4	22	
(4)	1678	C-DAS PROGRAMM	2	6	2	5	4	3	22	
5. (5)	1333	C-Johannes Schwagereit	6	7	1	7	6	6	33	
6. (6)	1176	C-Robert Gunst	7	6	4	5	5	7	34	
7. (7)	1053	C-Martin Kopp	6	7	4	8	8	4	37	

Martin Schlumpberger holt sich seinen verdienten Turniersieg, und der Würfel hält sich brav zurück, wengleich er Volker Jungmann erneut 140 Ranglistenpunkte geklaut hat.

Rangliste:

Platz	Spieler	10%	28%	44%	58%	70%	80%	88%	94%	98%	100%	Punkte	Änderung
1. (1)	C-Martin Schlumpberger	4	3	3	3	3	6	1	1	3	1	14152	+1103
2. (3)	C-Henry Springer	7	7	4	1	5	2	6	1	1	2	13133	+681
3. (2)	C-Johannes Schwagereit	5	5	2	1	1	7	7	3	1	5	12096	-482
4. (4)	C-Martin Kopp	3	2	1	5	7	2	2	6	4	7	10663	-774
5. (5)	C-Robert Gunst	5	1	7	3	5	1	5	7	4	6	10273	-646
6. (6)	C-DAS PROGRAMM	1	5	4	7	4	4	3	3	6	3	10164	+83
7. (7)	C-Volker Jungmann	1	3	6	5	2	5	4	5	7	3	9909	+37

Martin Schlumpberger baut seine Führung in der Rangliste nun wieder deutlich aus, und Volker Jungmann verpasst durch sein Würfelpech eine fünfstellige Punktzahl in der Rangliste, statt verdientermaßen die Rote Laterne an das Programm weiter zu reichen.



Nächstes Turnier:

Anmeldung zum 363. Turnier ("Sherloch Holmes Knobel-Cup"):

300 + 1W3 290 + 1W4 290 + 1W6 199 + 2W2 151 + 2W3 227 + 2W4

Das Programm spielt mit 261 - 231 - 159 - 1 (25.00000)

Grusel, da passt ja überhaupt nichts - und das Programm versucht nicht mal, eines der Grüns der drei langen Bahnen direkt zu treffen.

ZUFALL (Turnierfußball) http://www.schroep1.net/pbm/partien/zufall/	GM: Michael Schröpl michael.schroep1@gmx.de	ZAT: 2012-09-06
Runde 333 (mit 91 WP)		Nächstes Mal: 86 WP

Im Sommer 2000, als diese WP-Zahl zuletzt gespielt wurde, gab es viele Aufstellungen mit 42 WP in der starken Feldreihe, darunter 7 Stürmer und 4 Mittelfeld-Teams (von damals noch 29 Teilnehmern). Es siegte damals die einzige Aufstellung mit Sturm und maximaler Hintermannschaft; also war diesmal damit zu rechnen, diese Aufstellung ebenfalls anzutreffen. Robert Gunst und Stefan Bender schafften damit allerdings jeweils nur einen Platz im Mittelfeld der Tabelle.

Der Trend ging diesmal zu den defensiven Taktiken - insbesondere diverse Varianten der klassischen Rasenschach-Taktik 20-20-30-30-10 aus Turnited waren anzutreffen und machten bei immerhin 6 von diesmal nur 19 Teilnehmern (Marcel Seidel hatte einen Zugettel mit seinen beiden Vereinsnamen, aber ohne Aufstellungen eingesandt) einen größeren Anteil des Feldes aus als die drei 42er-Stürmer oder das einzige 42er-Mittelfeld-Team.

Und wenn die defensiven Teams das Feld dominieren, dann sind Hüte gut. Zwei davon waren angetreten, und beide spielten um den Turniersieg mit. Den Ausschlag gab der direkte Vergleich zwischen beiden: Die *Drakoon Dragons* hatten es geschafft, den *Burgherren Camelot* ein teures Mittelfeld-Tor aufzudrängen, wodurch sie auf 20:19 Torchancen und sichere 20000 Punkte gegen den Rivalen kamen. Der *Exoten-Club* als einziges Mittelfeld-Team schlug sich wacker (mit Ausputzer statt Torwart wäre er ebenfalls Fünfter geworden), unterlag aber beiden Hüten im direkten Vergleich. Und der einzige Kamikaze, der den beiden Hüten natürlich weh tat, wurde Letzter des Turniers, sogar noch hinter dem *Tie-Breaker*. 0-0-30-31-30 probierte niemand gegen die Rasenschacher - damit hätte man das Turnier gewinnen können!

Stefan Bender gewann das Turnier mit der *"napszahl!"* mit großem Vorsprung, was ihm in der Jahreswertung sehr nützlich werden kann, und holte dabei nach fast einem Jahr Pause wieder einen Turniersieg (diesmal seine Nr. 22). Nächste Runde gibt es 5 WP weniger; gespielt wurde diese Zahl bereits vier Mal, davon allein drei Mal im Kalenderjahr 2009.

Platz	Verein	Manager	Aufstellung	Tore	Punkte
1.	Drakoon Dragons	Stefan Bender	0-0-17-40-34	1032676 : 1610000	228404 : 131596
2.	KFC Uerdingen	Johannes Schwagereit	0-20-29-31-11	335042 : 313090	197853 : 162147
3.	Burgherren Camelot	Volker Jungmann	0-0-14-42-35	1065086 : 1820000	196578 : 163422
4.	Milwaukee goes Lummerland	Michael Frenzel	2-20-29-30-10	317836 : 301869	194030 : 165970
5.	Exoten-Club	Lukas Kautzsch	20-0-15-42-14	498363 : 535394	193975 : 166025
6.	1. FC Kaiserslautern	Johannes Schwagereit	0-20-27-33-11	342659 : 326431	191785 : 168215
7.	FC Tote Hose	Lukas Kautzsch	0-20-30-30-11	317321 : 310318	191130 : 168870
8.	NDW 80er	Martin Kopp	0-20-32-28-11	305585 : 313019	188088 : 171912
9.	Badener Gargoyles	Stefan Bender	20-20-10-11-30	550649 : 226507	182712 : 177288
10.	Inter Maltsev	Robert Gunst	0-20-33-27-11	302635 : 330299	182187 : 177813
11.	Vorwärts Tröte	Robert Gunst	20-20-11-10-30	550799 : 226248	182077 : 177923
12.	FC Rückschritt	Volker Jungmann	0-20-33-27-11	302528 : 330151	181870 : 178130
13.	Vienna Sweethearts	Andreas Zöch	0-0-42-35-14	524561 : 560000	170288 : 189712
14.	New Pop Wave	Martin Kopp	20-0-14-15-42	1092335 : 665849	166333 : 193667
15.	Ananas-Bomber	Henry Springer	20-0-15-14-42	1089290 : 662489	164597 : 195403
16.	Knobold	Michael Frenzel	20-20-11-30-10	162062 : 169978	161636 : 198364
17.	Vienna District	Andreas Zöch	0-20-15-14-42	1094286 : 713497	158076 : 201924
18.	Die Tie-Breaker	GM-Team	19-18-18-18-18	155062 : 231671	144395 : 215605
19.	Die Kirschkerne	Henry Springer	0-0-18-19-54	1768035 : 2160000	143986 : 216014

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: E-Mail (bevorzugt) bzw. DIN A6 (Postkarte) quer; Spielernamen, Teamnamen & Reihenwertungen (in WP) angeben.

AUFSTIEG / 28. Saison	GM: Michael Schröpl	United
Runde 5	 michael.schroep1@gmx.de	ZAT: Do., 2012-10-04, 11 Uhr

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

Zum ZAT fehlte ein Drittel aller Züge, und selbst während der Auswertung der Spiele vier Tage nach ZAT trudelte noch ein Zug bei mir ein. Ich hoffe, das wird nicht das neue Standardverhalten der Manager, sondern ist dem Urlaub, dem Wetter oder was auch immer geschuldet.

Aufruf zur Abstimmung über die Regeländerung

Auch diesmal scheint mir in der Regeldiskussion nichts aufgetaucht zu sein, was die geplante Änderung stoppen würde (das mit der Reduzierung der Streuung könnte dazu führen, dass die nagelneue Matrix sofort durch eine noch neuere ersetzt wird, aber das wäre dann eine separate Abstimmung in einer der kommenden Runden). Deshalb rufe ich hiermit zur **Abstimmung** auf:

Soll die bisher verwendete Disziplinarmatrix der Partie AUFSTIEG ab der kommenden Saison durch die in Runde 4 der laufenden Saison vorgestellte "linearisierte" Disziplinarmatrix ersetzt werden? (Ja / Nein)

Wie üblich gilt die Regeländerung bei einer *einfachen Mehrheit der abgegebenen Stimmen* als angenommen.

Die Lage

1. Liga: Oberglückskeks *FC Südlich* liegt nun wieder allein an der Spitze; einen Punkt dahinter folgen EW-Tabellenführer und Talent-Einkäufer *Lokomotive Albany 1830* sowie der *American Soccer Club II*, während der Rundenbeste *Halifax Heroes* auf Rang 4 lauert.

Im Tabellenkeller wird heftig durchgemischt: Statt Pechwürfler *Titanic Players* und NMRler *PS Spielerei* gehören eigentlich der *VfL Chaos 2003* und die *Kraichgau Rangers* als Rundenschwächster auf Abstiegsränge, wobei letztere gerade auf dem Spielermarkt nachgelegt haben. Und der *FC Hollywood* wird sich mit dem 12er-Ausputzer nun wehren!

2. Liga A: Glückswürfler *Steinbock Schilda* führt die Tabelle an, liegt nach Erwartungswert allerdings nur auf Rang 5. Auf den Verfolgerrängen tummeln sich mit Neuling *Comixense*, den *Viking Raiders* und den *Goadies* als Rundenschwächstem mit Spielerkauf lauter Überraschungsteams.

Oberpechmarie *3.FC Eiderstedt* müsste würfelbereinigt weiterhin vorne liegen, ist nun aber sogar punktgleich mit den beiden Tabellenletzten *Kogge Hansa* und *Soup Dragons*, während *Lokomotive Leipschs* als sensationellem Rundenbesten der Sprung auf Rang 8 gelingt.

2. Liga B: *Blut-Rot Mannheim* baut als abermaliger Rundenbester nach einem torlosen Remis im Spitzenspiel seinen Vorsprung auf drei Punkte aus. Die *Sesamstraßen Kicker* sind nach ihrem Sieg gegen *SpVgg Kieselstein* auf Rang 2 vorgerückt, punktgleich mit ihrem Gegner sowie Glückswürfler *Ritter der Tafelrunde*, der gerade den Starspieler der Saison gekauft hat. Rundenbester ist diesmal das *Agricola Team*, das nur einen Punkt zurück ebenfalls noch zu den Aufstiegs Kandidaten zu zählen sein dürfte.

Im Tabellenkeller rutscht *Atletico Cheb* immer weiter ab, zumal die 5:15 Punkte sogar mehr sind, als der erneute Rundenschwächste verdient hätte. Der punktgleiche Leidensgenosse *Profexa Vorwärts* hingegen schafft erstmals in dieser Saison einen positiven Erwartungswert, ist aber Pechwürfler seiner Liga: Den zweiten Abstiegsrang müssten nämlich die nach dem 2. NMR in Folge führungslos gewordenen *Brunswick Lions* belegen.

Insgesamt 5 Vereine des Ligasystems (nach 7, 9, 7 und 4 in den Vorjahren) haben vor dem nächsten Training noch keine 100 WP trocken auf dem Platz, und nur einer von diesen hat noch so viel Kohle in der Hinterhand, dass er Steuern zahlen müsste. 114 WP trocken (nach 110, 112 bzw. 110 in den Vorjahren) sind im Oberhaus Durchschnitt, werden im Unterhaus jedoch nur von einem einzigen Verein erreicht.

Nach UNITED / XY-Handelswert führt derzeit *Albany* vor *Mannheim*, der *Sesamstraße*, *Halifax*, *Grobitown*, *ASCII* und der *PS Spielerei*; derzeit sind drei Vereine aus der 2. Liga B wirtschaftlich erstligareif, aber sieben 2A-Ligisten liegen auf Rang 14-20.

Zu den 7 (in den Vorjahren 5, 7 bzw. 6) wirtschaftlich schwächsten Vereinen des Ligasystems mit weniger als 15500 kKj. gehören drei Vereine der 2. Liga B (*Tafelrunde*, *Flusspferde* und *Atletico Cheb*), zwei Vereine der 2. Liga A (*Soup Dragons* und *Lok Leipschs*) sowie zwei Erstligisten (*Mangelsdorf* und *Titanic Players*).

- Ich denke, ein Härtepunkt ist kein leistungsbezogener Gewinn, d. h. er ist nicht durch strategisches Geschick oder taktische Leistungen errungen. Daher glaube ich, dass ab dem ersten eingesetzten Härtepunkt die Gefahr einer Sperre vorhanden sein muss. Eigentlich wie bisher.
(Daran will ich auch gar nichts ändern. Es geht darum, ob *jeder Härtepunkt gleich hart bestraft* werden soll, was bisher nicht der Fall ist.)
- Mir persönlich sind deine Matrizen immer noch zu hart, wie du wahrscheinlich an meinen niedrigen DP-Zahlen der letzten Saisons ablesen kannst. Das Verhältnis zwischen den durch Härteeinsatz dazugewonnenen WP und der allgemeinen Teamstärke ist zu niedrig, sprich: die Teams sind so stark, dass die Rateleistung des Managers den Hauptanteil am Erfolg hat, nicht der WP-Zugewinn durch Härte.
(Gerade die "Einstiegshärte" würde aber in der linearisierten Matrix billiger, weil bisher ja die ersten Härtepunkte die teuersten waren. So billig wie Härte 1-5 in OBERFOUL gedenke ich Härte in AUFSTIEG allerdings nicht zu machen.)
- Was die aktuelle AUFSTIEG-Härtematrix bei wenigen Härtepunkten an Übertreibungen anrichtet, das bewirkt die OBERFOUL-Matrix bei mehr als ca. 5 Härtepunkten, da gebe ich Dir Recht. Irgendwie hatte ich mehr als Härte 5 oder gar mehr als Härte 7 bei Oberfoul gar nicht auf dem Schirm, denn so groß kann die Verzweiflung ja fast gar nicht sein, dass man sowas tut... ;). Getan hab ich es natürlich trotzdem schon, aber sehr sehr selten. In gut 20 Jahren United gibt es ja fast keinen Unfug, den man nicht schon einmal angestellt hat. Insofern scheint Dein Vorschlag in der Tat eine bessere Alternative darzustellen, und wenn's denn so schön linear verläuft, dann ist es ja auch recht gut zu handeln. Ich stimme der neuen Matrix also zu.
- Ich habe mich mit der neuen Härtematrix vertraut gemacht und bin für den Neuvorschlag, die Härteschäden zu linearisieren.
- Nach genauerem Studium: Die lineare Härtematrix wirkt überzeugend.
- Zur Regeldiskussion: Ich bin für deine neue DP-Matrix.
- Da ich tendenziell wenig Härte einsetze, bin ich für die neue Matrix.
- Zum Regeländerungsvorschlag habe ich nichts Sinnvolles beizutragen; angesichts der vorgebrachten Argumente bin ich dafür, aber auch mit dem Beibehalten des Status quo kann ich leben.
- Die vorgeschlagene Änderung der Disziplinar-Matrix finde ich gut. Nur schade, dass das nicht auch die schreckliche Streuung reduziert.
(Ich hatte den Verfasser dieser Zeilen gebeten, den Begriff "Streuung" genauer zu spezifizieren; leider kam darauf bis zum ZAT keine Reaktion mehr. Ich werde das Thema aber in der kommenden Runde noch mal separat aufgreifen, da es ebenfalls eine Änderung der Matrix erfordern würde und man beides in einem Aufwasch erledigen könnte, wenngleich beide Änderungen einander ein wenig gegenseitig im Wege stehen. Als Maß für "Streuung" schwebt mir - nach Anregung durch einen weiteren Manager dieser Partie - die Summe der quadratischen Abweichungen der *Schadensbeträge* vom Durchschnittswert pro Spalte vor - ich will also auch hier konsequenterweise nicht einfach die Anzahl der *Strafen* verwenden.)
- Grundsätzlich bin ich dafür, eine Änderung vorzunehmen - meine Tendenz geht allerdings dahin, mehr Härte etwas riskanter zu machen als wenig Härte. Ich würde also - wenn das durch Feintuning möglich wäre - die fast waagrecht verlaufende rote Linie im zweiten Chart ganz leicht ansteigen lassen, also den zusätzlichen Schaden für den jeweils letzten HP immer etwas höher ausfallen lassen als für den HP davor. Aber vielleicht ist das nicht so ohne weiteres möglich. (Das hängt davon ab, wieviel genau "ganz leicht" in Zahlen wäre. Die Granularität der möglichen Werte ist nicht beliebig klein - das ist übrigens auch das Problem, wenn man *gleichzeitig* linearisieren und die Streuung reduzieren möchte, und Dein Vorschlag geht auch in dieselbe Richtung - und die 1,72 Schadenspunkte für jeden der 10 Härtepunkte ließen sich überraschend einfach erreichen.)
Wenn praktisch alle HP-Zahlen 'gleich gut' sind, kann man gegebenenfalls so lange mit Härte 10 spielen, wie man noch ausreichend Ersatzspieler hat. Ein leicht steigendes Schadensrisiko sollte den Manager dazu bringen, sich tatsächlich Gedanken zu machen, ob Härte 7 oder 8 nicht besser als Härte 10 ist.
(Ich empfinde gerade die Option, Härte über die einzelnen Spiele extrem ungleich verteilen zu *dürfen* - die man in OBERFOUL de facto nicht hat, *weil* dort genau die von Dir gewünschte Biegung der Kurve vorliegt - als Bereicherung der Härteregel, denn ich verstehe Härte *nicht* als ein Mittel, mit dem man ausschließlich die 3:1-Regel nachpoliert. Außerdem wird man beim Versuch, durchgängig Härte 10 zu spielen, schnell erkennen, dass meine Modellierung eine Vereinfachung enthält, die einer solch extremen Realität nicht Stand hält: Natürlich ist der Schaden pro Strafe letztlich *nicht* konstant über den Saisonverlauf, weil sowohl die Wahrscheinlichkeit für eine Sperre bei der nächsten Karte als auch die Dauer dieser Sperre von den bereits erhaltenen DP im Kader abhängt. Abgesehen davon wäre der permanente Einsatz von Härte 10 einfach schlechtes Management, weil es die Hauptfunktion von Härte ignorieren würde: Härte ist nicht einfach 'Heimvorteil mit Strafen', sondern etwas viel Komplizierteres, und damit sogar näher verwandt mit dem Einspielen von Talenten.)
Auch könnte ich mir vorstellen, beim ersten HP - der ja praktisch immer nur den Zweck, hat die 3:1-Regel auszureizen - das Risiko einer roten Karte auf 'Null' zu setzen. Wie würde die Schadenswirkung denn aussehen, wenn es bereits bei einer '6' eine gelbe Karte gäbe, bei einer '10' aber auch nur eine?
(Das kannst Du leicht selbst ausrechnen: Eine '1' in der Matrix verursacht einen Schaden von 0,3 Schadenspunkten. Die Matrix soll auf einen Schaden von 1,72 Schadenspunkte pro Härtepunkt linearisiert werden, also müssten knapp sechs Felder mit einer '1' her, um dann 1,80 Schadenspunkte zu erreichen, was dieselbe 0,08-Abweichung von der Geraden ergeben würde wie meine Lösung, die auf 1,64 Schadenspunkte kommt. Aber auch hier: Was wird an der Härteregel besser dadurch, dass jeder Manager praktisch gezwungen würde, immer mindestens Härte 1 zu spielen, und der tatsächliche Spielraum für optionale Härte von 10 auf 9 Punkte eingeschränkt würde? Das reduziert im Wesentlichen den Effekt der 3:1-Regel, also u. a. die positiven Auswirkung eines perspektivisch denkenden Trainings- und Reihenqualifikations-Managements.)

1. Liga 9.Spieltag

PS Spielerei - Heart of Scapa Flow 0 : 2

Torschützen: --- *** Stefano Bollani (42.), Bill Frisell (85.)

Ein Erstliga-Duell, bei dem Stan Dard beide Teams auf den Platz schicken muss - so was aber auch! Scapa Flow ging die Sache offensiver an, die Autos setzten auf Konter und waren leicht überlegen, versiebtten aber sämtliche Torchancen. Eine Minute vor diesem Spiel (also viereinhalb Tage nach ZAT) hatte Gäste-Coach Bongartz ein Lebenszeichen per Mail gesendet - ob das die Glücksgöttin womöglich milde gestimmt hat?

FC Südlich - American Soccer Club II 2 : 2

Torschützen: Esporao (54., 80.) *** Minus (52.), OUml (49.)

In einem hochklassigen und vor allem direkt nach der Pause dramatischen Gipfeltreffen des Ligasystems hatte ASCII aufs richtige Pferd gesetzt und immerhin 50% Siegchance erreicht, musste aber kurz vor Schluss einen Gegentreffer mehr zulassen, als dem Erwartungswert entsprochen hätte. Die gezeigten Leistungen beider Teams erfüllen allerhöchste Ansprüche.

Lokomotive Albany 1830 - VfL Chaos 2003 6 : 1

Torschützen: General Motors (45., 54., 78.), Huch (38.), Jaroslav Drobny (27.), Hans-Dietrich (3.) *** Plagiat (8.)

Rote Karten: --- *** Vulkanasche (11.), US-Politik (22.)

Gelbe Karten: --- *** Phishing!

Natürlich sind zwei Rote Karten bei Härte 4 der Gäste grober Unfug, aber das war der Härteeinsatz selbst angesichts von weniger als 5% Siegchance vor der Zuteilung der Härtepunkte und knapp über 6% nach derselben eben auch. Und manchmal kennt der Würfel keine Gnade. Was die Chaoten hier zu reißen versuchten, bleibt dem Betrachter ein Rätsel.

FC Hollywood - Grobitown Rangers 0 : 0

Ein Klassenunterschied zugunsten der Gäste garantiert diesen noch lange keine Torchance! Hollywood riet perfekt und hatte sogar selbst einen einzigen Fernschuss auf das gegnerische Tor zu vermelden, der das gerechte Remis jedoch nicht ernsthaft ins Wanken brachte.

Mangelsdorfer Mannen - Kraichgau Rangers 2 : 2

Torschützen: Tony Malaby (47.), Denis Colin (13.) *** ---

Elfmeterore: - *** 2

Ob Mangelsdorf nun mit seinem Härteeinsatz zufrieden sein wird? Ohne ihn hätten beide Teams fast exakt dieselbe Siegchance gehabt, mit ihm konnte die mutigere Taktik der Gastgeber ihre Wirkung voll entfalten. Da die Gäste aber vom Elfmeterpunkt zwei Mal die Nerven behielten, wurden die Zähler am Ende doch geteilt.

Titanic Players - Halifax Heroes 2 : 3

Torschützen: Centaur (20.), Colossus (45.) *** Shirax (90.), Gygas (56.)

Elfmeterore: - *** 1

Gelbe Karten: Angel *** ---

Die Titans fühlten sich stark und wollten den Gegner kommen lassen - und der kam! In einer spannenden Begegnung hatten die Gäste leichte Feldvorteile, benötigten aber einen Elfmeter zum Ausgleich und die letzte Spielminute für den etwas glücklichen Siegtreffer.

Dies & Das - 1. Liga

Heart of Scapa Flow:

NMR-Training *Philip Catherine, Renaud Garcia-Fons.*

PS Spielerei:

NMR-Training *Kobayashi, Maldonado.*

1. Liga 10. Spieltag

Grobitown Rangers - Kraichgau Rangers 0 : 2

Torschützen: --- *** Der Fuchs (32.), Hantschke (79.)

Seine Prognose für die Verteilung der Wahrscheinlichkeiten hatte Manager Kamlah ziemlich nahe an der Realität angesiedelt. Umso mehr wird ihn dieses Ergebnis erschüttern, das den Spielverlauf komplett auf den Kopf stellt und den auswärts notorisch schwachen Kraichgauern zwei Punkte spendiert, mit denen diese sicherlich nicht rechnen konnten.

VfL Chaos 2003 - Mangelsdorfer Mannen 2 : 1

Torschützen: FCB (53.), Plagiat (65.) *** Henry Threadgill (15.)

Auswärtsspiele der Mannen bleiben in der Tat Trauerspiele, wenn man nicht erkennen kann, gegen welche gegnerische Aufstellung das Team eigentlich gut sein wollte. Der VfL Chaos kam ohne sonderliche Anstrengung auf 65% Siegchance und erdrückte die Gäste nach der Pause mit seinen Torchancen.

American Soccer Club II - Lokomotive Albany 1830 0 : 0

Auch das zweite Spitzenspiel dieser Runde besteht ASCII mit einer Punkteteilung. Und auch diesmal waren die Amis das bessere Team, weil sie bei zwei ähnlichen Aufstellungen etwas mehr für die Spielgestaltung getan hatten. Doch die Wahrscheinlichkeit für das Remis war einen Tick höher als die für einen Heimsieg, und mit den wenigen Torchancen wurden beide Hintermannschaften leicht fertig.

Heart of Scapa Flow - FC Hollywood 4 : 1

Torschützen: Enrico Pieranunzi (28., 58.), McCoy Tyner (32.), Chet Baker (3.) *** Jim Carrey (27.)

Mit dieser Truppe hätte Hollywood derzeit selbst in der 2. Liga erhebliche Schwierigkeiten, irgendwelche Punkte zu holen; bei einem starken Erstligisten wie Scapa Flow reicht es dann gleich vorne und hinten nicht. Für die Gastgeber hatte Stan Dard zuvor anders trainiert, als deren Manager dies bei seinem während der laufenden Auswertung nachgereichten Notzug angenommen hatte, doch durch den Tausch zweier Feldspieler zwischen zwei Reihen (unter Verzicht auf einen Fremdeinsatz) ließen sich die Reihenwertungen wie gewünscht hinbiegen.

Halifax Heroes - PS Spielerei 1 : 0

Torschützen: Fairfax (24.) *** ---

Stan Dard ließ die Autos fröhlich ins Leere mauern. Mit dem Ergebnis sind die Gäste noch ganz gut weggekommen, denn eigentlich hätte Halifax hier eher drei Treffer erzielen müssen. Der Serienmeister kommt erkennbar wieder in Schwung und liegt nur noch zwei Punkte hinter der Tabellenspitze, falls nicht gleich noch der FC Südlich auswärts gewinnen sollte...

Titanic Players - FC Südlich 0 : 1

Torschützen: --- *** Albondigas (40.)

...aber genau das tut dieser! Und dabei hatten die Gäste hier taktisch voll daneben gelangt und nur ein Fünftel so viel Siegchance erspielt wie die Titans. Doch die Gastgeber brachten den Ball einfach nicht im Kasten des Gegners unter und standen am Schluss mit leeren Händen da.

Presse (Heart of Scapa Flow)

"Da Aufstieg keinen privaten Handel unterstützt, möchte ich es mal so formulieren: Wenn irgendjemand für Runde 6 einen Torwart Alter III (oder älter) auf die Transferliste setzen möchte, um noch ein paar kKj damit zu verdienen (über den NL-Wert hinaus), könnte er recht sicher sein, dass ich ein interessierter Bieter wäre. So könnte sich für Euren Torwart die Gelegenheit ergeben, seine Karriere bei einem ordentlich platzierten Erstligisten ausklingen zu lassen, als gleich in der Anonymität der NL zu verschwinden."

(Anmerkung des GM: Alle Achtung vor der Fähigkeit von Manager Bongartz, seinen Tabellenplatz bei Saisonende mit einer solchen Sicherheit vorhersagen zu können, und das in einer dermaßen starken und ausgeglichenen Liga. Was genau er allerdings mit **"für Runde 6"** gemeint hat, entzieht sich meiner Kenntnis.)

2. Liga A 9. Spieltag

Die Spekulanten - Managerclub United 2 : 4

Torschützen: Commerzbank (13., 59.) *** Bischoff (47., 64.), Talent 2 (52.), Voß (27.)
Gelbe Karten: --- *** Bischoff, Pfrommer, Talent 3, Voß

Vier Gelbe Karten war die Sache wert! Der Managerclub war zwar trotz seines ordentlichen Einsatzes unterlegen, nutzte die sich aus seiner Spielweise ergebenden zahlreichen Torchancen allerdings erheblich besser als die Gastgeber und fuhr mit einem ebenso glücklichen wie überraschenden Sieg nach Hause. Damit sind die Spekulanten auch ihre weiße Weste im eigenen Stadion los.

SV Comixense - Steinbock Schilda 2 : 0

Torschützen: Keiichi (61.), Yukari (85.) *** ---

Bei fast identischen Aufstellungen war Comixense in diesem Spitzenspiel genau um den Heimvorteil besser, und das reichte für einen verdienten Heimsieg. Damit verdrängen die Gastgeber aufgrund des besseren Torverhältnisses ihren Gegner auch von der Tabellenspitze.

Kogge Hansa - Viking Raiders 2 : 1

Torschützen: Kugel (42.) *** Fatum (75.)
Elfmertore: 1 *** -

Zwei WP hatten die Hanseaten auf der Bank verschimmeln lassen, und durch den Härteeinsatz konnten die Gäste bei der starken Reihe exakt mithalten. Die wenigen verbleibenden ansehnlichen Spielszenen hätten überhaupt keinen Treffer mehr einbringen dürfen, aber mit einem gerechten torlosen Remis wollte sich niemand zufrieden geben - am wenigsten der Schiedsrichter.

Hexenkessel SV - Goaldies 1 : 2

Torschützen: Giant (71.) *** Lehmann (31., 74.)

Au weh! Die Goaldies hatten kapital falsch geraten und gerade mal 10% Siegchance in dieser Begegnung, aber sie trafen drei Mal so gut wie erwartet, während die Hexen nicht einmal den verdienten zweiten Treffer zustande brachten. Und wieder ist eine Heimbilanz versaut.

Reissdorfer Thekentornados - 3. FC Eiderstedt 2 : 0

Torschützen: Hektor Liter (26.), Rumms Di Bumms (73.) *** ---
Rote Karten: --- *** Long John (84.)

Auf fremden Plätzen kommt Eiderstedt in dieser Saison einfach nicht zurecht. Reissdorf hatte die richtige Taktik gefunden und etwa gleich viel Wahrscheinlichkeit für Heimsieg und Punkteteilung, nutzte seine Chancen aber ausgezeichnet. Long John wird demnächst zwei Ligaspiele von der Tribüne aus beobachten dürfen.

Lokomotive Leipchs - Soup Dragons 7 : 2

Torschützen: Peer Siel (3., 10., 81.), Shawn D. Schaaf (54.), Heinz R. Kuntz (63.), Al K. Selzer (44.), Roi Bär (83.)
*** Bouillon (24.), Terrine (53.)

Mit einem Schützenfest im Schicksalsspiel reichen die Sachsen die Rote Laterne an die Drachen weiter. Dass die Gäste ausgerechnet hier nicht in Bestbesetzung hatten antreten dürfen, war bitter, doch angesichts der klar besseren Taktik der Gastgeber und der reichlich unkonzentriert agierenden Defensive der Gäste stand der Ausgang dieser einseitigen Begegnung nie in Frage.

Sperrn 1. Liga:

FC Südlich: Foxy (1)
Grobittown: Golf (1)
Rangers:
Lokomotive: Lukas (4)
Albany 1830:
Titanic Players: Angel (1)
VfL Chaos 2003: US-Politik (1),
Vulkanasche (1)

Sperrn 2. Liga A:

Goaldies: Hildebrand (2)
3. FC: Long John (2), Joe
Eiderstedt: (1)

Sperrn 2. Liga B:

SpVgg: Captain Future (1),
Kieselstein: Birgit (1)
Galaktische: Dominien (3),
Raumgilde: Zylonen (1)

2. Liga A 10.Spieltag

Goaldies - 3. FC Eiderstedt 2 : 1

Torschützen: Lehmann (25.) *** Maximal (46.)
 Elfmertore: 1 *** -
 Rote Karten: --- *** Joe (2.)
 Gelbe Karten: --- *** Spund

Der Schiedsrichter dieser Begegnung wird sich auf Jahre hinaus nicht mehr in Eiderstedt blicken lassen dürfen. Die Gäste waren taktisch überlegen und hatten vor dem Platzverweis für das erste Foul der Begegnung fast 50% Siegchance. Ohne Joe konnten sie dann nicht mehr mithalten, hätten aber immer noch einen Punkt erbeutet, wenn der Mann in Schwarz nicht auch noch auf den Punkt gezeigt hätte.

Viking Raiders - Reissdorfer Thekentornados 2 : 1

Torschützen: Atropos (27.), Kismet (53.) *** Peters Kölsch (34.)
 Gelbe Karten: --- *** Eros Center, Peters Kölsch, Reissdorf Kölsch

Die Wikinger waren auf diesen Gegner gut vorbereitet, wenngleich die Gäste durch ihren gezielten Körpereinsatz ihre Spielanteile deutlich steigern konnten. Die Gastgeber blieben jedoch um etwa einen halben Treffer besser und konnten sich in diesem Verfolgerduell letztlich verdient durchsetzen.

Steinbock Schilda - Kogge Hansa 3 : 2

Torschützen: Willi (57.), Big Jim (66.), Typ O'Dry (39.) *** Holz (36.), Kiessee (4.)

Wieder setzte die Kogge 2 WP weniger ein, als sie gekonnt hätte. Das kostete die Gäste diesmal eine dritte Torchance - und da sie immerhin die beiden anderen zu Treffern hatte nutzen können, Schilda aber genau ein Tor mehr aus ebenfalls nur überschaubar vielen Möglichkeiten erzielt hatte, dürfen die Gäste sich nun mal so richtig ärgern: Mit ihrer grundsätzlich richtigen Taktik hatten sie die nun weiterhin makellose Heimbilanz der Steinböcke nämlich ganz ordentlich in Gefahr gebracht.

Managerclub United - Hexenkessel SV 2 : 1

Torschützen: Bauer (50.), Bischoff (72.) *** Aberfeldy (38.)
 Elfmertore: - *** - (1 verschossen)
 Gelbe Karten: Talent 2, Talent 3 *** ---

Was war das denn für eine lustlose Vorstellung der Gäste? Die Hexen ließen ihren stärksten Feldspieler auf der Bank schmoren, boten auch taktisch nichts Beeindruckendes, ließen sich vom Managerclub nahezu wehrlos überrollen und ballerten schließlich auch noch den vom Schiedsrichter geschenkten Elfmeter in den Abendhimmel. Steckt der HSV in der Krise?

Soup Dragons - Die Spekulanten 1 : 0

Torschützen: Charly (37.) *** ---

Ein hochverdienter Sieg des Schlusslichts gegen die respektablen Spekulanten, deren Taktik den Gastgebern allerdings voll in die Karten spielte. Da konnten sich die Drachen sogar erlauben, einen Heimvorteilspunkt an die 3:1-Regel zu spendieren.

Lokomotive Leipchs - SV Comixense 4 : 3

Torschützen: Heinz R. Kuntz (18., 21.), Shawn D. Schaaf (54.), Al K. Selzer (31.) *** Yukari (75.), Urd (18.), Kurumu (24.)

Dass die Ostdeutschen darauf bestanden, den schwächsten Feldspieler ihres Kaders auf den Platz zu stellen, änderte nichts daran, dass sie bei der Taktikwahl das große Los gezogen hatten. Dadurch war die Lok den Zeichentrickgestalten deutlich überlegen und durfte völlig verdient beide Punkte behalten, wodurch man auch die zwischenzeitlich übernommene Rote Laterne wieder los geworden ist.

Nichtliga-Verkäufe

Atletico Cheb FC: Natascha (188 kKj), Katja (216 kKj)
 Die heiligen Flußpferde: graurosaElephant (176 kKj), Bluewhiteson (316 kKj)
 Viking Raiders: Cyclops (220 kKj)

2. Liga B 9.Spieltag

Agricola Team - Galaktische Raumgilde 0 : 0

Gelbe Karten: --- *** Alpha Zentaurie, Drakker

Mit Entsetzen registrierte Gäste-Coach Seidel den Klassenunterschied zwischen beiden punktgleichen Tabellennachbarn - das hatte er sich anders vorgestellt! Dafür hatte er allerdings die einzige Taktik gefunden, die ihm einen knappen Münzwurf um wenigstens einen Punkt ermöglichte - und diesen absolvierten die Galaktiker erfolgreich. Pech für die klar besseren Bauern, deren Siegchance durch den Härteeinsatz des Gegners sogar um 2% gestiegen war.

FC Lurchschutzgebiet - Kallemänner 1 : 4

Torschützen: Kaulquappe (90.) *** Karli (56., 72.), Karlo (48.), Karlgon (66.)

Die Lurche unter Stan Dard hatten die richtige Taktik gefunden, aber die Kallemänner sind voll investiert und inzwischen doch recht stark; in der Summe hatten beide Teams fast genau gleich große Spielanteile. Bis kurz vor dem Schlusspfiff verzweifelten der FC jedoch vor dem gegnerischen Tor, während die Gäste nach einer torlosen ersten Halbzeit trafen, wie sie wollten.

Sesamstraßen Kicker - SpVgg Kieselstein 2 : 0

Torschützen: Rovaniemi (34.), Rottenmeier (2.) *** ---

Elfmertore: - (1 verschossen) *** -

Rote Karten: --- *** Captain Future (2.)

Gelbe Karten: --- *** Bärli, Ente, Martin

Wieder entscheidet ein Schiedsrichter eine Begegnung: Durch den exzellenten Härteeinsatz hatten die Gäste die Anzahl ihrer Torchancen verdoppelt und waren klar überlegen - leider nur zwei Minuten lang. Nach dem Doppelschlag mit Tor und Platzverweis passierte nicht mehr viel, und die Gastgeber brachten den nun kaum mehr gefährdeten Sieg routiniert über die Zeit.

Die heiligen Flußperde - Ritter der Tafelrunde 1 : 1

Torschützen: Laelius (50.) *** Morgana (46.)

Die Flussperde waren sich nicht so recht im Klaren darüber, ob sie zwei oder drei Härtepunkte einsetzen wollten. Dabei spielte das überhaupt keine Rolle, denn sie waren geradezu haushoch überlegen! Das Gästetor wurde regelrecht belagert, und mindestens drei Mal schlugen die Ritter den Ball noch von der Linie weg. Am Ende dieser Begegnung standen ein abenteuerlicher Punktgewinn für die Tafelrunde und eine bittere Enttäuschung für die schweren Tiere.

Blut-Rot Mannheim - Brunswick Lions 2 : 1

Torschützen: Hermann Heimerich (16.), Anette Langendorf (22.) *** K.Rate (75.)

Elfmertore: - *** - (1 verschossen)

Gelbe Karten: Curt Engelhorn *** ---

Stan Dard hätte beinahe beide Teams betreuen müssen: Der Mannheimer Coach war im allerletzten Moment noch eingetroffen, während sein Gegenüber durch Abwesenheit glänzte. Das bescherte den Lions eine Taktik mit knapp 4% Siegchance und den Roten ein leichtes Spiel, bei dem sie lediglich einmal tief durchatmen mussten, als Brunswick den Elfmeter versemelte.

Profexa Vorwärts - Atletico Cheb FC 5 : 1

Torschützen: Marie (49., 72., 90.), Hein Blöd (30.), Chumly (18.) *** Lena (12.)

Elfmertore: - (1 verschossen) *** -

In Bestbesetzung hätte die Taktik der Gäste womöglich Sinn gemacht, mit diesen Sperrern fehlte ihnen einfach die Durchschlagskraft. Profexa hatte zwar mit Brunswick als Gegner gerechnet, holte ansonsten jedoch das Maximum aus seinem Team heraus und gewann letztlich auch in dieser Höhe verdient.

Dies & Das - 2. Liga B

Brunswick Lions: NMR-Training *D.Menz, P.F.Ffer*. Zweiter NMR in Folge; Stan Dard übernimmt die Betreuung des Vereins.

2. Liga B 10.Spieltag

Ritter der Tafelrunde - Brunswick Lions 1 : 2

Torschützen: Erec (75.) *** Rettungsanker (53.), K.Toffel (81.)

Eine ernüchternde Vorstellung der Ritter, die in ihrer Aufstellung ein Zahlenchaos mit gebrochener 3:1-Regel abgeliefert hatten und im eigenen Stadion trotz der besseren Taktik dem von Stan Dard betreuten Abstiegskandidaten nur hauchdünn überlegen waren. Brunswick konnte bei 3 MKj. weniger auf dem Konto recht gut mithalten und rettete einen wertvollen Auswärtssieg, da die Tafelrunde zu allem Überflus auch noch das Zielwasser in der Vorratskammer ihrer Burg vergessen hatte.

SpVgg Kieselstein - Blut-Rot Mannheim 0 : 0

Im Spitzenspiel der 2. Liga B waren die Kieselsteine zwar mit ihren Fans im Rücken etwas stärker, doch Mannheim hatte brilliant aufgestellt und 4:1 Torchancen herausgespielt. Angesichts der enorm hohen Remisbreite geht diese Punkteteilung absolut in Ordnung.

Kallemänner - Sesamstraßen Kicker 0 : 3

Torschützen: --- *** Rettich (67., 75.), Rovaniemi (23.)

Die Sesamstraße hatte die richtige Taktik gefunden, wodurch beide Teams über 40% Siegchance hatten. Also musste sich Fortuna für einen Sieger entscheiden und tat dies ziemlich eindeutig: Auch die Kallemänner hätten nämlich drei Treffer verdient gehabt.

Galaktische Raumgilde - Die heiligen Flußpferde 6 : 2

Torschützen: Peace Keeper (1., 51.), Alpha Zentaurie (66.), Naan (89.), Zylonen (75.) *** Varro (37., 68.)
Elfmertore: 1 *** -

Die Höhe dessen, was die Flusspferde da aufgestellt hatten, passte bis auf den WP genau - bloß die Reihe war die falsche. Die Galaktiker fuhren heftig über ihre Gäste drüber und festigen mit diesem verdienten Kanter Sieg ihren Platz in der oberen Tabellenhälfte, der angesichts ihrer wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit nach wie vor Erstaunen hervorrufen muss.

Atletico Cheb FC - Agricola Team 3 : 4

Torschützen: Katjuscha (69.), Lena (79.), Gina (7.) *** Fischfang (23., 54.), Schilf (32.), Privatforst (59.)
Elfmertore: - *** - (1 verschossen)

Agricola kommt immer besser in Schwung: Im Schlagabtausch beim Schlusslicht der Tabelle hatten die Bauern fast 75% Siegchance und konnten sich den Luxus eines verschossenen Elfmeters leisten. Gegen solche Gegner hat auch ein bis zum Anschlag verschuldetes Cheb einfach nicht genug Substanz im Kader.

Profexa Vorwärts - FC Lurchschutzgebiet 0 : 1

Torschützen: --- *** Blindschleiche (24.)

So isses und so bleibt es. Stan Dard mauerte die Gastgeber auf 3:1 Torchancen aus und verwandelte eine davon zum mit über 40% Wahrscheinlichkeit doch recht verdienten Auswärtssieg. Dabei hätte Profexa bei einem Sieg mit seinem Gegner in der Tabelle gleichziehen können.

Warteliste

Auf der Warteliste steht (0): derzeit niemand.

Der Verein *FC Lurchschutzgebiet* wird bis auf Weiteres von Stan Dard geführt.

Der Verein *Brunswick Lions* ist in dieser Runde durch den zweiten NMR in Folge führungslos geworden und wird ebenfalls bis auf Weiteres von Stan Dard geführt (zum Glück hat der Verein sein Geld bereits angelegt).

Vereine mit einem NMR in der laufenden Saison: *American Soccer Club II, Die Heiligen Flußpferde, Profexa Vorwärts, PS Spielerei, Soup Dragons.*

Ergebnisse des Pokal-Achtelfinales

Die Spekulanten - Lokomotive Albany 1830 0 : 1

Torschützen: --- *** K4 (19.)

Bei gleicher Taktikwahl und einem blinden Schiedsrichter schafften die Spekulanten trotzdem keine 10% an Siegchance, sodass sich die klar überlegenen Eisenbahner mit dem Erwartungsergebnis durchsetzen konnten.

Blut-Rot Mannheim - VfL Chaos 2003 2 : 1

Torschützen: Käthe Seitz (28.), Alfred Schön (70.) *** ---

Elfmertore: - *** 1

Gelbe Karten: Alfred Schön *** ---

Den letzten der Mannheimer Härtepunkte hatten die Chaoten nicht auszumauern geschafft, und in einer schwachen Reihe hatten sie dem Gegner bewusst eine Torchance gelassen. Und beide waren drin! Das kostete den VfL die Früchte seiner exzellenten Taktik, wenngleich ihm diese nur leichte Vorteile eingebracht hatte.

Agricola Team - American Soccer Club II 0 : 2

Torschützen: --- *** UUml (52.), Minus (6.)

Die Bauern hatten die rettende Taktik nicht gefunden und den Amis mehr als 50% Siegchance bereits in der regulären Spielzeit überlassen müssen, und der Erstligist nutzte seine Chancen konsequent aus.

Kallemänner - Titanic Players 0 : 1

Torschützen: --- *** Serpent (9.)

Gelbe Karten: --- *** Serpent, Warbear

Das war ganz schön spannend: Die Kallemänner hatten die bessere Taktik gefunden, doch durch ihren Härteeinsatz hatten die Titanics die Kontrolle über die starke Reihe zurückgewonnen. Insgesamt hatte der Erstligist ein halbes Prozent mehr an Siegchance - und ein Remis gibt es im Pokal nicht, mag die Wahrscheinlichkeit dafür auch noch so hoch sein.

SpVgg Kieselstein - Grobitown Rangers 1 : 0

Torschützen: Ente (14.) *** ---

Gelbe Karten: Birgit, Captain Future, Esel, Hoos, Ratte *** ---

Inklusive Härte auf beiden Seiten standen zwei identische Teams auf dem Platz, womit alle Voraussetzungen für ein Drama gegeben waren. Dabei hatte Grobitown-Manager Kamlah die Taktik des Gegners richtig vorhergesagt, sich aber auf sein Würfelglück verlassen. Kieselstein wird mit den Sperren aufgrund des einäugigen Schiedsrichters leben können.

3. FC Eiderstedt - Viking Raiders 1 : 4

Torschützen: Slowhand (71.) *** Atropos (28., 53.), Kismet (75.), Honi (6.)

Im Duell der 2A-Ligisten spielten beide das, was sie am besten können, und Eiderstedt hatte dabei fast anderthalb Mal so viel Siegchance. Doch die FC-Hintermannschaft hatte einen rabenschwarzen Tag erwischt.

SV Comixense - Galaktische Raumgilde 1 : 0

Torschützen: Keiichi (43.) *** ---

Rote Karten: --- *** Zylonen (50.)

Gelbe Karten: --- *** Vulkanier

Die taktische Idee der Galaktiker sah todschick aus, aber sie traf den Gegner nicht genau genug, wobei der Platzverweis für den einen kosmetischen Härtepunkt keine Rolle spielte. Comixense war im ersten Pflichtspiel von Hulk eine Klasse stärker und setzte sich mit dem Erwartungsergebnis durch.

SW Ludwigshafen II - Soup Dragons 3 : 4 n.E. (0 : 0 n.V.)

Ausgerechnet im Elfmeterschießen, das der Amateur als Ziel ausgegeben hatte, versagten dem Underdog die Nerven. Obwohl die Suppendrachen 2 WP mehr auf dem Platz hatten, als ihr Manager glaubte, erwies sich der Gegner als harter Brocken, wenngleich der Zweitligist bereits in der regulären Spielzeit ein halbes Dutzend Gelegenheiten vergab, die Begegnung für sich zu entscheiden.

GM-Angebot

Versteigerung

- | | | |
|----------------|--------------------|--------------------------------------|
| 1) Woody Allen | A X 12 für | 2255 (2222) an FC Hollywood |
| 2) Tristan | V V 5 [-1] für | 2876 (2522) an Ritter der Tafelrunde |
| 3) Joker | M IV 11 >12 für | 1408 (1312) an Kraichgau Rangers |
| 4) Lukas | F nT 6 >8 für | 1701 (1700) an Lokomotive |
| | 5*S (4) | Albany 1830 |
| 5) Foxy | F X 8 >11 für | 1888 (1437) an FC Südlich |
| | [-0.5] 3*V (1) | |
| 6) Hildebrand | F III 11 [0.5] für | 1900 (1456) an Goaldies |
| | 2*V/M/S (2) | |
| 7) Dominien | F I 9 (3) für | 1688 (1387) an Galaktische |
| | | Raumgilde |

13716

Neues Angebot

- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1) A I 7 [1.5] | (NL-Wert: 1120) |
| 2) S I 8 >11 [0.5] (3) | (NL-Wert: 640) |
| 3) F II 5 >10 [0] (2) | (NL-Wert: 270) |
| 4) V III 12 >13 | (NL-Wert: 480) |
| 5) F II 12 (2) | (NL-Wert: 648) |
| 6) F X 8 >11 | (NL-Wert: 0) |
| [-1] 4*M (1) | |
| 7) F IX 10 >13 | (NL-Wert: 0) |
| [0.5] 4*S | |

Der Umsatz erreicht den höchsten Wert in der laufenden Saison und damit beinahe das Niveau der beiden letzten Handelsrunden der vorigen Saison.

Der *FC Hollywood* hat die Nase voll davon, das wehrlose Opfer der 1. Liga zu spielen, und packt den ganz großen Hammer aus. Den Preis ist der Spieler ganz bestimmt wert, aber ob der Zeitpunkt für eine solche Investition richtig war, darüber kann man geteilter Meinung sein. Und eigentlich war das ja eher ein Title-Shot-Spieler als einer für den Abstiegskampf. Vorjahres-Absteiger *Ritter der Tafelrunde* kauft sich den besten Feldspieler des diesjährigen Angebots für unter USW -Wert, was beim aktuellen Preisniveau von 121,7% eine reife Leistung darstellt.

Der Rest des Angebots mit den vielen 11ern war passenderweise auf 1100 kKj. pro Nase modelliert; die tatsächlich gezahlten Preise sehen da teilweise exorbitant aus. Der simple 11er mit Nachbrenner geht für einen noch halbwegs vernünftigen Betrag an die *Kraichgau Rangers*, während Meister *Lokomotive Albany 1830* für gerade mal 2 WP Trainingspotenzial schon echte Liebhaberpreise zahlt (und damit den Zweit-Bieter ziemlich geärgert haben dürfte). Der *FC Südlich* spekuliert nach seinem fantastischen Saisonstart nun anscheinend auf den Meistertitel und kauft den Spieler mit dem höchsten Brennwert - hoffentlich hält der Trainingsplan das aus. Am tiefsten in die Tasche greifen die *Goaldies*, die für einen zugegebenermaßen zwei Jahre lang tauglichen Leistungsträger satte 171,5% des Listenpreises auf den Tisch legen. Auch der angeschimmelte Alter-I-Spieler mit drei Sperrern und ohne Reihenqualifikation geht für teures Geld an die *Galaktische Raumgilde*.

Transferliste

Versteigerung

- | | | |
|-----------------------|----------------|--|
| 1) Schnurstrax | T IV 5 [1] für | 301 an Hexenkessel SV |
| 2) Fritz Cahn-Garnier | VS III 6 für | 273 an Soup Dragons |
| 3) Redaxo | VM V 5 für | 149 an Steinbock Schilda (<i>Sperrgebot</i>) |

Neues Angebot

- | | | | | |
|---------------------------|--------------|------------------|------|--------------|
| 1) Von Soup Dragons: | Mehlschwitz | V nT 2 >10 | 0 DP | NL-Wert: 200 |
| 2) Von Blut-Rot Mannheim: | Alfred Schön | MS V 5 >5 [-0.5] | 4 DP | NL-Wert: 0 |

Die *Soup Dragons* kündigen ein Sperrgebot in Höhe von 420 kKj. für das von ihnen angebotene Feldtalent an.

Dies & Das

Teamkader-Printouts per Mail versandt an *Heart of Scapa Flow*, *Hexenkessel SV*, *Ritter der Tafelrunde* und *PS Spielerei*. 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.

1. Liga

Platz	Verein	Heim			Auswärts			Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	FC Südlich	3	2	0	2	3	0	+15	21:6	15:5	32	3.5	527	S.Bauer
2)	Lokomotive Albany 1830	3	1	1	2	3	0	+14	22:8	14:6	26	5	-900	A.Reschke
3)	American Soccer Club II	3	2	0	2	2	1	+3	10:7	14:6	20	4.5	566	L.Kautzsch
4)	Heart of Scapa Flow	2	2	1	2	3	0	+7	15:8	13:7	60	4.5	814	V.Bongartz
5)	Halifax Heroes	2	2	1	2	2	1	+3	17:14	12:8	26	4.5	973	M.Schlumpberger
6)	Grobitown Rangers	2	1	2	2	2	1	+3	9:6	11:9	38	2.5	1059	D.Kamlah
7)	VfL Chaos 2003	3	1	1	1	1	3	-9	12:21	10:10	44	3	2172	C.Neumann
8)	Kraichgau Rangers	1	2	1	1	3	2	-2	15:17	9:11	22	4	160	T.Schreckenberger
9)	Mangelsdorfer Mannen	2	3	0	0	0	5	-7	10:17	7:13	0	2.5	1501	R.Gunst
10)	PS Spielerei	2	2	1	0	0	5	-5	13:18	6:14	20	2.5	2053	T.Edbauer
11)	Titanic Players	1	1	4	0	2	2	-3	8:11	5:15	40	3	-245	H.Springer
12)	FC Hollywood	1	2	2	0	0	5	-19	9:28	4:16	40	3	1262	T.Gebhard

2. Liga A

Platz	Verein	Heim			Auswärts			Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	Steinbock Schilda	5	0	0	2	0	3	+5	25:20	14:6	16	3.5	1223	J.Haack
2)	SV Comixense	3	1	1	2	1	2	+7	17:10	12:8	16	4	-246	G.Bischoff
3)	Viking Raiders	4	1	0	1	1	3	+5	16:11	12:8	18	4	1228	R.Schediwy
4)	Goaldies	3	0	2	3	0	2	+2	14:12	12:8	32	4	-395	M.Frenzel
5)	Reissdorfer Thekentornados	3	1	1	1	2	2	+3	9:6	11:9	48	3.5	2221	G.Dehmer
6)	Hexenkessel SV	4	0	1	1	0	4	+3	19:16	10:10	0	2	-334	U.Kripp
7)	Die Spekulanten	4	0	1	1	0	4	+1	13:12	10:10	12	2	-30	T.Lauterbach
8)	Managerclub United	2	0	3	3	0	2	-3	22:25	10:10	44	4	901	M.Albrecht
9)	Lokomotive Leipschs	2	2	2	1	0	3	-6	24:30	8:12	40	4	1280	J.Elstner
10)	3. FC Eiderstedt	3	0	1	0	1	5	0	15:15	7:13	46	2.5	740	M.Ahlemeyer
11)	Kogge Hansa	2	1	2	1	0	4	-7	11:18	7:13	28	3.5	574	T.Bremer
12)	Soup Dragons	3	0	2	0	1	4	-10	16:26	7:13	24	4.5	-150	O.Schröder

2. Liga B

Platz	Verein	Heim			Auswärts			Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	Blut-Rot Mannheim	5	0	0	2	2	1	+18	26:8	16:4	16	4.5	-332	M.Hellige
2)	Sesamstraßen Kicker	4	0	1	2	1	2	+8	26:18	13:7	12	4	2742	H.Girke
3)	Ritter der Tafelrunde	3	1	1	2	2	1	+7	18:11	13:7	0	3	407	L.Grossmann
4)	SpVgg Kieselstein	3	2	0	2	1	2	+6	14:8	13:7	66	3.5	726	P.Drexler
5)	Galaktische Raumgilde	3	2	0	1	2	2	+4	23:19	12:8	52	3.5	-164	M.Seidel
6)	Agricola Team	3	2	0	2	0	3	-1	15:16	12:8	18	4	796	M.Kopp
7)	FC Lurchschutzgebiet	2	1	2	1	2	2	-5	14:19	9:11	0	3	1718	(Stan Dard)
8)	Kallemänner	2	0	3	2	0	3	+5	25:20	8:12	0	3	384	K.-H.Peuckmann
9)	Die heiligen Flußpferde	3	1	1	0	0	5	-1	22:23	7:13	40	3	711	L.Pfeiffer
10)	Brunswick Lions	1	1	2	2	0	4	-11	12:23	7:13	16	3.5	419	(Stan Dard)
11)	Profexa Vorwärts	2	0	4	0	1	3	-5	10:15	5:15	0	3.5	465	B.Lickes
12)	Atletico Cheb FC	2	1	2	0	0	5	-25	12:37	5:15	36	2.5	-483	Ch.Wetzstein

1. Liga

7	General Motors	(Lok. Albany 1830)
7	Der Fuchs	(Kraichgau Rangers)
6	Espora	(FC Südlich)
6	Plagiat	(VfL Chaos 2003)
5	Morcilla	(FC Südlich)
4	Huch	(Lok. Albany 1830)
4	OÜml	(A S C I I)
4	Glenfiddix	(Halifax Heroes)
4	Hantschke	(Kraichgau Rangers)
3	Lotus GP	(PS Spielerei)

2. Liga A

10	Peer Siel	(Lok Leipschs)
7	Lehmann	(Goaldies)
7	Maximal	(3. FC Eiderstedt)
7	Heinz R. Kuntz	(Lok Leipschs)
6	Urd	(SV Comixense)
6	Talent 3	(Managerclub United)
5	Atropos	(Viking Raiders)
5	Big Jim	(Steinbock Schilda)
5	Montag	(Steinbock Schilda)
5	Aberlour	(Hexenkessel SV)

2. Liga B

11	Varro	(Heilige Flußpferde)
8	Erec	(Ritter der Tafelrunde)
8	Zylonen	(Galakt. Raumgilde)
6	Krötenzaun	(Lurchschutzgebiet)
6	Ente	(SpVgg Kieselstein)
6	Karlon	(Kallemänner)
6	Kalodrio	(Kallemänner)
5	Fischfang	(Agricola Team)
5	Privatforst	(Agricola Team)
5	Rovaniemi	(Sesamstraßen Kicker)