



Almutsblatt

Amt für öffentliche Unordnung

X D

Kj 2,30 € 1,18

9. Januar 2013



2 Amtliches
4 Mutatis
Mutandis



20 Orient



22 Ballesteros
23 Zufall
24 Aufstieg

100



Amt für öffentliche Unordnung

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 2013 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 579 Ausgaben mit 23132 + das heutige AB Seiten. Auflage dieser Ausgabe: 22

Titelbild:

Michael Blumöhr

Herstellung:

Michael Blumöhr

Redaktionsschluss

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

• XE Dienstag, 5. Februar 2013

(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:

-
-
-
-

Neuer Abonnut:

-
-

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 31.1.13
Zufall	Turnier-Fußball	(ms)	Do 31.1.13
Aufstieg	United	(ms)	Do 31.1.13
Discofieber!	Melody	(sa)	Do 31.1.13
Mutatus mutantis	Nomic	(mb)	Do 31.1.13
Orient	KapDip	(mk)	Sa 2.2.13

*) fehlt in dieser Ausgabe

a) siehe Amtliches

weitere Termine:

32. AOU-Con Höchst 2013	10.-13.1.13
19. Darmstadt spielt!	23.+24.11.13

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, 9. Januar 2013

Da ist es wieder, ein neues AB - und zur Abwechslung auch einmal pünktlich. Ich hoffe, Ihr habe das neue Jahr besser angefangen als ich, die Weihnachtsfeiertage fielen bei uns wegen Erkältung quasi aus. Aber es geht schon wieder besser, schliesslich steht das 32. AOU-Con in Höchst wieder an. Es sind 117 Mitspieler angemeldet und es wird wohl auch noch der eine oder andere Tagesgast vorbeikommen. Für Schnell- und Kurzent-schlossene besteht auch noch die Möglichkeit der Übernachtung.

Das neue Jahr bringt auch höhere Kosten für die restlichen Abonanten der Papierausgabe, denn die Post hat es nach jahrelanger Androhung nun realisiert: Die Büchersendung wurde zwar nicht ganz abgeschafft, aber die unteren Gewichtsklassen wurden abgeschafft. Da ein Brief in dem Format noch teurer ist, kann ich das AB zwar weiterhin als Büchersendung verschicken, allerdings kostet es jetzt immer 1,- € Porto.

DISOCOFIEBER fällt dieses Mal aus, da Matthias auch erkältet ist und zudem auch noch einige Rater keine Tipps eingeschickt haben, so dass es sich auch nicht lohnt, auszuwerten.

Dann wünsche ich Euch allen ein Gutes Neues Jahr, viel Glück bei vielen Spielen und allen Con-Teilnehmern viel Spaß in Höchst.

nice dice



Mutatis Mutandis

GM: Michael Blumöhr

Runde 23 (Minion Pro)

ZAT: 31. Januar 2013

LIEBE NOMIC-FREUNDE,

Entschuldigt vielmals, dass es so lange gedauert hat. Die Organisation von Darmstadt spielt frisst im November meine ganze Freizeit, da ist für die auswendige NOMIC-Auswertung einfach kein Platz. Leider hat es sich auch über die Feiertag etwas gezogen, da ich mir eine Erkältung eingefangen habe, was dazu führte, dass ich Weihnachten mehr oder weniger im Bett verbracht habe.

Jetzt geht es wieder regelmäßiger weiter, auch wenn es mehrerer Abende bedarf, um eine Auswertung fertig zu machen. Alleine an den ganzen Objekten sitze ich über 2 Stunden, was hauptsächlich daran liegt, dass man immer wieder die Regeln nachlesen muss, es sind einfach sehr viele.

Einen neuen Mitspieler begrüßen wir auch: Paul hat Marc Grunwald aus Stuttgart angeworben, der sich noch 2012 angemeldet hat und in den Genuss der entsprechenden Vergünstigungen nach R. 17.

Und jetzt wieder viel Spass mit NOMIC!

KORREKTUR DER VORIGEN RUNDE

Phillip: Ich hatte in der letzten Runde einen -3NP Abzug den Du auf Nachfrage meinen Bauchrednerpuppen zugeordnet hattest: ich habe zwar 4 Bauchrednerpuppen (nicht 3) aber die kosten keinen (!) Nomicpunkt bei der Aktivierung (siehe O.18), der Nomicpunkt der bei Adalbert eingeht wird vom Objekt selber generiert.

Bei Adalberts Staatsbank-Konto stimmt der Abzug wegen den Aktienpakete in der Summe nicht (sind: -16,5081 (=3*-5,5027) sollten aber sein 4*-5,5027=-22,0108)

GM: Beides ist korrekt und nachträglich korrigiert.

Matthias: Auch ich habe bei 117 einen 1.Hilfe-Kasten gekauft, oder war Kaufe bei 117: Erste Hilfe Kasten eine unkorrekte aktivierung?

GM: Das habe ich übersehen, da es irgendwie etwas abgesetzt von den anderen Objektaktionen stand. Ist korrigiert.

PRESSE

Georg: Ich kann mir vorstellen, dass die Nomic-Auswertung beginnt, etwas zu viel Zeit zu kosten ... wenn du mal für ein paar Wochen aussetzen willst oder sonst vielleicht eine Runde über zwei AB-Ausgaben strecken willst hätte ich dafür durchaus Verständnis.

GM: Naja, ich wollte das ja eigentlich nicht, aber meine Zeit für meine Hobbies ist ja auch nicht unendlich...

Georg an alle: Nach dem Beutel-mit-Murmeln Debakel der letzten Runde kündige ich hiermit öffentlich an, dass wenn immer ich in den Besitz eines Maschinenstürmers oder einer Wurfaxt komme (und das kann ja durchaus mal öfter vorkommen), ich jeden Beutel mit Murmeln als Freiwild betrachte. Das ist nicht als Akt der Agression zu betrachten sondern der Selbstverteidigung. Also – ihr seid gewarnt !

Phillip: Irgendwas wollte ich noch zur Nomiczahl sagen...

Phillip an Anselm: Willkommen!

NMR

Wie gehabt: Gernot schweigt.

Steffen hat auf die Nomic-Zahl verzichtet und Jürgen hat nicht immer eine Meinung zum Vertagen.

ABSTIMMUNGEN

R22A neue einfache Regel
Aus 1 mach 2
Matthias

Vertagung : 3 JA - 6 NEIN **nicht vertagt**

Abstimmung : 7 JA - 2 NEIN **angenommen**

als R.20 Aus 1 mach 2

GM: Das wäre auch als Änderung von R.1 möglich gewesen.

Steffen: Muss dazu unbedingt eine neue Regel eingeführt werden?

Georg: Gegen die Regel an sich habe ich überhaupt nichts – von mir aus können wir auch 3 Vorschläge pro Runde zulassen. Aber – ich hatte ja schonmal ähnliches bei Regel R19D geschrieben: das ist eine Regeländerung, keine neue Regel! Wir wollen wirklich nicht lauter kleine Regeln, die einfach nur sagen dass irgendeine andere Regel ab jetzt nicht mehr gilt. Also – bitte R.1 ändern anstatt eine neue Regel einzuführen, dann werde ich auch dafür stimmen, so leider nur Vertagung.

Phillip: Stimme für Vertagung. Grundsätzlich ist die Idee mehr Regelvorschläge zu machen zu können ja nicht schlecht gehört aber eindeutig in die bestehende Regel R.1 (2) - es trägt sicher nicht zur Übersichtlichkeit der Regeln bei wenn statt Änderungen richtig einzusortieren einfach immer neue Regeln angehängt werden. Für 20 NP kann man sich schon ein bisschen mehr anstrengen...

Jürgen: Ich stimme dem Gedanken gerne zu. Dazu sollte es aber nicht eine neue einfache Regel sein, sondern die bestehende Regel sollte entsprechend geändert werden.

R22B neue einfache Regel
Speaker's Corner
Jürgen

Vertagung : 0 JA - 8 NEIN **nicht vertagt**

Abstimmung : 6 Ja - 3 NEIN **angenommen**

als R.21 Speaker's Corner

GM: Ein Diskussionsforum in Papierform? Und immer wieder vollständig abdrucken? Die Leute,

die die Papiausgabe bekommen, werden sich bedanken. Bitte entsprechend abändern, es reicht, wenn die aktuellen Kommentare dazu veröffentlicht werden.

Georg: Hervorragende und sehr gut durchdachte Regel – vor allem nützlich für die Einführung von Grundregeln. Finde nichts daran auszusetzen.

Phillip: Wenn das klappt und auch verwendet wird: Super!

Nick: Eine gute Idee!!

O22C neues Objekt
Matthias
Alkohol Kölsch

Abstimmung: 7 JA - 1 NEIN - 1 Enth.
angenommen als O. 82

GM: Prost!

Phillip: Na ja...

Nick: Folkfest, folkfest!!

O22D neue Objekt
Phillip
Antibiotika-resistente
Killer-Bakterien

Abstimmung: 8 JA - 1 NEIN **angenommen als O.83**

GM: Du machst jetzt einen neuen RÄV, ja Du!

Steffen: Weshalb sollte man das noch mehr bestrafen?

Georg: Das sieht man gerne! Eine Regel die wirklich was bringt und dann auch noch hübsch verpackt ist. Einzige Anmerkung ist dass man bei der Vergabe der Killer-Bakterien vielleicht die Spieler "bevorzugen" sollte die in der laufenden Runde keinen RÄV abgegeben haben.

022E

neues Objekt
Phillip
Buddhistisches Kloster am
Fuße des Himalaya

Abstimmung: 8 JA - 1 NEIN **angenom.**
als O.84

GM: Die Kunst besteht darin, alleine zu meditieren. Dafür gibt's auch reichlich Punkte.

Steffen: Weshalb 10 NP verschenken???

Jürgen: Wieso ist hat das Kloster keinen Zen-Garten? Soviel Meditation kann da nicht sein....

022F

neues Objekt
Matthias
Der Eiserne Thron

Abstimmung: 9 JA - 0 NEIN
angenommen als O.85

GM: Der Eiserne Tie-Breaker.

Phillip: Ja, interessant - bin dabei.

022G

neues Objekt
Paul
Friedliche Seekuh

Abstimmung: 4 JA - 5 NEIN **abgelehnt**

JA: Gernot, Paul, Anselm, Matthias

Nein: Steffen, Georg, Phillip, Jürgen, Nick

GM: Da hat jemand was gegen Katzen, also sowas...

Steffen: Was soll den das schon wieder, Besitzlose Objekte...

Georg: Was haben eigentlich alle gegen Schrödingers Katze ? Schafft lieber mal den Beutel mit Mürmeln ab !

Phillip: Diese Seekühe sind sowas von nicht friedlich!

Jürgen: Vielleicht sollten wir mal darüber debattieren, wieviel Macht das Kaptial in unserer schoenen Nomic-Welt schon an sich gerissen hat....

Nick: Aber die Katze sind so suess!!

022H

neues Objekt
Matthias
Lektor

Abstimmung: 4 JA - 1 NEIN - 3 Enth.
angenommen als O.86

GM: Nicht wirklich notwendig, oder? Ihr macht doch eigentlich immer vollständige Züge ;-)

Georg: Nach Torrichtern, dem Videobeweis und Chips im Ball jetzt der Lektor – alles Quatsch, es lebe die Tatsachenentscheidung !!

Phillip: Bin hier ein wenig hin- und her- gerissen: Einerseits verstehe ich den Bedarf für Spieler die sich nicht immer 100% reinhängen wollen, und von denen wollen wir ja vielleicht noch ein paar mehr haben - andererseits sind ja Dinge wie Kommentanzwang bei Vertagung durchaus sinnvoll... Und: ist ein NMR eine fehlerhafte Abgabe eines Zuges nach 022H (1)?

022I

neues Objekt
Paul
Tibetanische Totenmaske

Abstimmung: 6 JA - 3 NEIN **abgelehnt**

JA: Gernot, Paul, Anselm, Phillip, Jürgen, Nick

Nein: Steffen, Georg, Matthias

GM: Die Anwendung wird sich wohl jeder wirklich gut überlegen, wenn man danach GM wird (und ich garantiere, das wird er, er kann dann gleich die Wiederholungsrunde auswerten :-)

Steffen: Ich denke mal, dass Michael da sein Veto geben wird. (*Wieso sollte ich? Dann bin ich die Arbeit los und kann als Mitspieler einsteigen ;-)')

Georg: Da ist aber mal jemand radikal ! Ich bin mir allerdings nicht so sicher ob Objekte die Befugnis haben sollen (dürfen ?), einen ganzen Spielzug zu annullieren. Ausserdem finde ich es durchaus legitim wenn ein Mitspieler z.B. eine Regellücke findet (und nutzt) die ihm den plötzlichen Sieg oder ähnliches bringt. Von daher – Glückwunsch zu dem originalen, mutigen und kreativen Vorschlag aber leider bin ich in der Sache doch dagegen.

Phillip: Zur Erklärung des eher kryptischen Kommentars zu diesem Regelvorschlag - vorrausgegangen war ein Telefonat kurz nach Ablauf des letzten ZATs zwischen meinem Bruder und mir: "Und - Hast Du schon den Nomic Zug abgegeben?"

- "Nein, mach ich gleich noch....Hast Du irgendwelche Wünsche?" - "...(Denkpause)...Ja: Ich möchte eine Tietanische Totenmaske haben" - "...gut: Kriegst Du" So sind wir also in den Genuß dieses RÄVs gekommen - und der ist ja gar nicht so schlecht geworden, da stimme ich auch gerne zu. Ob allerdings die Löschung der Objektklasse nach Aktivierung regelgemäß ist und dann auch tatsächlich durchgeführt werden kann daran habe ich meine Zweifel...

O22K neues Objekt Phillip Untersuchungsausschuss des schwedisch Riksdagen

Abstimmung: 8 JA - 1 Enth. **angenommen**
als O.87

GM: So Einmalverwendungsobjekte sind mir (zumindest auswertetechnisch) sehr sympathisch.



UNHEIMLICHE GEISTERERSCHEINUNG

Paul: Sind sie Politiker?

[166]: Nein

Georg: Ist Deutsch ihre Muttersprache ?

[166]: Nein

Phillip: Waren Sie in politische oder militärische Angelegenheiten involviert?

[166]: Hmmm

Nick: Sprechen Sie Englisch?

[166]: Hmmm

Matthias: Haben Sie das 50. Lebensalter erreicht?

[166]: Ja

OBJEKTAKTIONEN

Anselm nimmt als Einsteigeroption eine Wurfaxt [223].

Phillip schüttet seinen Beutel mit Murmeln [217] aus, was die Gebote bei Adalbert leicht verändert. Der Zauber-Zylinder-Jungbrunnen [33] verhindert die Zerstörung des Beutels.

Georgs Bauchrednerpuppe bietet auf [179] Object administrator rights und bekommt die Rechte.

Jürgen heilt sich mit [215] selbst und Georg macht das mit [214]. Phillip ist selbstloser und heilt mit [213] Nick, während Paul seinen Erste Hilfe Kasten[212] an sich selbst ausprobiert.

Paul spendiert sein Waldbeeren-Soufflé an Vanille-Schaum [212] für Phillip, Matthias, Anselm und Paul. Ich hoffe es hat geschmeckt.

Nick erhält für die Ehrennadel 2 NP. Phillip für seine Reitpeitschen 16 NP.

Phillip nutzt seinen inoffiziellen Zugang zum CIA Zentralcomputer [178], um sich selbst als Spieler mit den wenigsten NP zu definieren.

Matthias will mit Balaklava & Kalaschnikow [177] die Staatsbank mit (9) überfallen. Dabei wird er geschnappt, die Ballala und Kalaschi ist futsch und auch. Dabei wird auch die Schmusekatze [98] zerstört.

Basar von Marrakesh [176]: Paul tauscht seinen Packesel [22] gegen den Massageball [23]. Jürgen tauscht Max Mustermann [173] gegen einen Packesel [99]. Phillip tauscht seinen Wettersatelliten [92] gegen den Packesel [22].

Die wundersame Losbude des Großen Rumbuzini [172]: Phillip, Nick und Georg kaufen jeweils ein Los. Nick gewinnt [224] ein Geheimes Klon-Laboratorium. Es gibt damit ab der nächsten Runde den neuen Mitspieler: Doppelgänger Nick.

Georg manipuliert mit dem Satelliten [169] das Wetter der nächsten Runde zu Arktischer Eissturm.

Die Punkte der Suppenküche [168] bekommt Matthias, denn er war zu Beginn der Runde der Spieler mit den wenigsten NP.

Kontakte zur organisierten Kriminalität [167]: Jürgen bekommt 3 NP (davon 1 von Phillip).

Jürgen stellt seinen Ventilator [155] auf kalte Luft, schnell.

Karl der Fischotter, Phillips Bauchrednerpuppe [147] erhält sein Gebot den Zen-Garten [220].

Jürgen tippt mit seinem Investmentfond [139] auf 59 und erhält 4 NP, danach heilt er sich mit dem Koffer [134] noch einmal.

Phillip will Paul mit seinem außerirdischen Artefakt [127] massieren, dafür ist es aber nicht geeignet (-2 NP).

Dank robotergestützter Logistik [174] kann Phillip mit seinem Massageball [126] Georg und Nick massieren.

Phillip, Nick, Matthias und Paul kaufen bei Otto Amazon Ltd. jeder einen Reisekoffer. In der nächsten Runde sind Wurfäxte im Angebot.

Mit seinem zweiten Roboter [129] bietet Kasperle auf das außerirdische Artefakt [165] und den Massageball [137] - und bekommt beides auch.

Matthias gibt seine robotergestützte Logistik [114] an Paul, dafür wird Matthias mit [108] massiert.

Phillip gibt den Frisbie [105] an Nick, die dazu noch 5 NP bekommt.

Jürgen schickt seinen buckligen Gehilfen Gehirn holen und erhält 2 NP.

Swantje van Hellsing bietet für Phillip auf [116], eine Schmusekatze und Trixi Troublemaker bietet auf die kompromittierenden Photos [93].

Paul tippt mit seinen Investmentfonds [71], [52] und [24] jeweils auf die NZ 2 und bekommt 12 NP!

Georg massiert mit [69] Matthias. Phillip massiert mit [50] und [19] Georg.

Phillip tippt mit seinem Fond [43] auf die 58 und bekommt dafür 4 NP.

Staatsbank [40]: Phillip zahlt 10 NP ein, Nick hebt 10 NP ab, Paul zahlt 10 NP ein, Steffen zahlt 10 NP ein.

Georg versaftet mit der Saftpresse [11] die Richterbe [153] und erhält dafür 5 NP.

Phillip zerstört mit seiner Wurfaxt [6] die Maschinenstürmer [158] von Gernot. Der Zauber-Zylinder-Jungbrunnen [33] verhindert die Zerstörung der Wurfaxt. Dafür ist dann aber der Zauber-Zylinder futsch.

Union of Nomic Workers: Phillip hat einerseits die meisten Punkte und andererseits aufgrund seiner Kontakte zum CIA auch die wenigsten, das hebt sich auf - naja nicht ganz, die Punkte wandern in die Bank. Und damit zahlt Paul 2 NP bei Anselm ein.

ADALBERTS RAMSCHLADEN

[143] Kompromittierende Photos: Phillip 5

[148] Adalberts Aktienpaket: Phillip 5

[150] Frisbie: Steffen 5 (Phillip 5)

[154] Schmusekatze: Georg 4

[159] Objektversicherung. Anselm 2

[163] Tarotkarten der alten Zigeunerin: Matthias 2

[204] Omas Saftpresse: Paul 2

[205] Massageball: Matthias 11 (Phillip 5)



UNHEIMLICHE GEISTERERSCHEINUNG

Paul: Sind Sie aus Europa?

[219]: Ja

Georg: Wurden Sie im 20. Jahrhundert geboren ?

[219]: Nein

Phillip: Haben Sie zu Lebzeiten Ihren Geisterkollegen [166] von Angesicht zu Angesicht getroffen?

[219]: Nein

Nick: Waren Sie eine Frau?

[219]: Ja

Matthias: Haben Sie das 50. Lebensalter erreicht?

[219]: Nein

DAS WETTER

Beim Donnerschlag erscheint Geist [229].

Nächste Runde: arktischer Eissturm



DIE TABELLE

	NZ	NP ALT	NZ R.4	WETTER R.16	R.4(3) R.12	R.2 R.17	ADALBERT R.14	OBJEKTE	NP	OBJMAX	ANZ OB- JEKTE
Phillip Müller	59	177			6		-22	16	177	55	21
Paul Müller	1	130			-6	7	-1	25	155	24	9
Georg Richter	5	100			-10		-3	45	132	18	11
Steffen Reitstetter		99			-10	-5	-4	-2	78	17	8
Jürgen Sauter	58	26			20	-5		35	76	16	10
Nick Srismith	1	23						41	64	18	12
Matthias Bannwarth	2	18			26		-15	32	61	20	6
Gernot Ditten	nmr	44				-5		6	45	13	2
Anselm Rohland	2	30					-1	8	37	10	2
Marc Grunwald								0	36	10	0
Doppelgänger Nick								0	10	9	0

OBJEKTpunkte

	LEUCHTKUGEL	1. HILFE	MASSAGE	INVFOND	STAATSBANK	HENNE	UNW	LOSBUDE	OBJEKTE
	O.1	O.2	O.5	O.7	O.12	O.16	O.35	O.44	O
Phillip Müller	6			4	-10	3	-4	-3	20
Paul Müller	9	10		12	-10	3	-2		3
Georg Richter	6	10	24			3		-3	5
Steffen Reitstetter	0				-10	3			5
Jürgen Sauter	3	20		4		3			5
Nick Srismith	6	10	8		10	3		-3	7
Matthias Bannwarth	3		16			3			10
Gernot Ditten	3					3			
Anselm Rohland	0					3			5
Marc Grunwald									
Doppelgänger Nick									

DIE STAATSBANK

	ALTER SALDO	ZINSEN	BEWEGUNG	AKTIENPAKETE	SALDO NEU
Phillip Müller	37,0738	1,4830	10-5+4	8,0427	55,5995
Paul Müller	16,3995	0,7380	10-5	0,0000	22,1375
Georg Richter	17,8406	0,7136	0	0,0000	18,5542
Steffen Reitstetter	0,0000	0,0000	10	0,0000	10,0000
Jürgen Sauter	17,6359	0,7054	0	16,0854	34,4267
Nick Srismith	25,9474	1,0379	-10-5	16,0854	28,0707
Matthias Bannwarth	29,2814	1,1713	-5	16,0854	41,5381
Gernot Ditten	14,2457	0,5698	0	0,0000	14,8155
Anselm Rohland	0,0000	0,0000	2	0,0000	2,0000
Marc Grunwald					
Doppelgänger Nick					
Adalbert	804,2705	32,1708	58	-56,2989	838,1424
Otto Amazon Ltd.	51,2000	2,0480	20		73,2480

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		- besitzerlos -
19	Massageball		Phillip
22	Kommunistischer Packesel		Phillip x
23	Massageball		Paul
24	Phillipps Investmentfond	1 Fehler	Paul
25	Reisekoffer		Phillip x
30	Reisekoffer		Phillip x
36	Wurfaxt		Phillip x
37	Omas Saftpresse		Steffen
39	Leuchtende Kugel		- besitzerlos -
40	Staatsbank		Paul
42	Vorläufiger Punktespeicher		Steffen
43	Phillipps Investmentfond	1 Fehler	Phillip
48	Reisekoffer		Phillip x
50	Massageball		Phillip x
51	Omas Saftpresse		Paul
52	Phillipps Investmentfond		Paul x
56	Kompromittierende Photos		Adalbert (3)
59	Kommunistische Legehenne		Steffen
65	Leuchtende Kugel		Georg
66	Erste Hilfe Kasten		Steffen
67	Reisekoffer		Phillip x
69	Massageball		Georg
71	Phillipps Investmentfond	1 Fehler	Paul x
72	Kommunistischer Packesel		Georg
75	Kompromittierende Photos		Adalbert (3)
76	Beutel mit Murmeln		- besitzerlos -
77	Schwarzer Peter		Nick
79	Vorläufiger Punktespeicher		Steffen
80	Bauchrednerpuppe	<i>Trixi Troublemaker</i>	Phillip
81	Zauber-Zylinder	Antiquitätenhändler	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 x
90	Adalberts Aktienpaket		Nick
91	Adalberts Aktienpaket		Jürgen
92	Wettersatellit		- besitzerlos -
93	Kompromittierende Photos		Phillip
99	Kommunistischer Packesel		Jürgen
100	Buckliger Gehilfe		Jürgen
102	Union of Nomic Workers		UNW

OBJEKTE
 (FORTS.)

NR	OBJEKT	ATTRIBUT	BESITZER
104	Leuchtende Kugel		Paul x
105	Frisbie		Nick
107	Massageball		Nick
108	Massageball		Paul x
109	Adalberts Aktienpaket		Matthias
110	Schmusekatze		Phillip
111	Kommunistischer Packesel		Phillip x
113	Adalberts Aktienpaket		Phillip
114	Robotergestützte Logistik		Paul
115	Bauchrednerpuppe	<i>Kasperle</i>	Phillip x
116	Schmusekatze		Phillip x
117	Otto Amazon Ltd	Wurfaxt	- ohne -
119	Leuchtende Kugel		Matthias
120	Leuchtende Kugel		Paul x
121	Leuchtende Kugel		Nick
122	Leuchtende Kugel		Jürgen
123	Leuchtende Kugel		Georg
124	Leuchtende Kugel		Phillip x
125	Reitpeitsche		Phillip
126	Massageball		Phillip x
127	Ausserirdisches Artefakt		Phillip
128	Tarotkarten der alten Zigeunerin		Phillip
129	Robotergestützte Logistik		Phillip
130	Kontakte z. org. Kriminalität		Adalbert (3)
131	Waldbeeren-Soufflé		Adalbert (3)
133	Leuchtende Kugel		Nick
135	Reisekoffer		Adalbert (3)
136	Wurfaxt		Phillip x
137	Massageball		Phillip x
138	Omas Saftpresse		Paul x
139	Phillipps Investmentfond		Jürgen
140	Kommunistischer Packesel		Adalbert (3)
142	Zauber-Zylinder	Objektversicherung	Georg
143	Kompromittierende Photos		Phillip x
145	Kommunistische Legehennen		Adalbert (3)
146	Vorläufiger Punktespeicher		Adalbert (3)
147	Bauchrednerpuppe	<i>Karl der Fischotter</i>	Phillip x
148	Adalberts Aktienpaket		Phillip x
149	Bausatz Nr.23a		Phillip
150	Frisbie		Steffen
151	Geheimes Klon Laboratorium		Adalbert (3)
152	Nachtsichtgerät		Paul
154	Schmusekatze		Georg
155	Ventilator	kalte Luft schnell	Jürgen
156	2000 bunte Heliumballons		Phillip
157	Bauchrednerpuppe DeLuxe		Nick
159	Objektversicherung		Anselm
160	Wetterschirm		Adalbert (3)
161	Bauchrednerp. Schnäppchenj.		Adalbert (3)
162	Schrödingers Katze		Phillip x
163	Tarotkarten der alten Zigeunerin		Matthias
164	Union of Nomic Workers		UNW
165	Ausserirdisches Artefakt		Phillip x

OBJEKTE
 (FORTS.)

NR	OBJEKT	ATTRIBUT	BESITZER
166	Unheimliche Geistererscheinung		- ohne -
167	Kontakte zur org. Kriminalität		Jürgen
168	Suppenküche der Heilsarmee		- ohne -
169	Wettersatellit		Georg
170	Bettelbrief ...		Adalbert (3)
171	Buckliger Gehilfe		Adalbert (3)
172	Die wundersame Losbude...		- ohne -
173	Max Mustermann & John Smith		- besitzerlos -
174	robotergestützte Logistik		Phillip x
175	Vier gewinnt		Jürgen
176	Basar von Marrakesch		- ohne -
178	Inoff. Zugang CIA Zentralcomp.		Phillip
179	Object administrator rights		Georg
180	Waldbeeren-Soufflé		Adalbert (3)
181	Briefkastenfirma ...		- ohne -
182	Buddas Butterblume		Adalbert (3)
183	DAS WILL ICH NICHT !!		Adalbert (3)
184	Löwenzahn		Adalbert (3)
185	Reitpeitsche		Phillip x
186	Ehrennadel der M.		Nick
187	Blutrote Fahne der Revolution		Adalbert (3)
188	Zen-Garten		Georg
189	Löwenzahn		[188]
190	Antrag zur Geschäftsordnung		Adalbert (3)
193	Adalberts Aktienpaket		Nick
198	Adalberts Aktienpaket		Matthias x
200	Schwedischer-Masseur		Adalbert (3)
201	Shiatsu-Masseurin		Adalbert (3)
202	Blood Doll	3 NP	Adalbert (3)
203	Guardian Beast		Adalbert (3)
204	Omas Saftpresse		Paul x
205	Massageball		Matthias
206	Zauber-Zylinder	Ausladender Apfelbaum	Adalbert (3)
207	Adalberts Aktienpaket		Jürgen
208	Blood Doll	3 NP	Adalbert (3)
216	Bauchrednerpuppe		Georg
217	Beutel mit Murmeln		Phillip
218	Schwarzer Peter		Phillip
219	Unheimliche Geistererscheinung		- ohne -
220	Zen-Garten		Phillip
221	Löwenzahn		[220]
222	Erste Hilfe Kasten		Matthias
223	Wurfaxt		Anselm
224	Geheimes Klon Laboratorium		Nick
225	Reisekoffer		Phillip x
226	Reisekoffer		Nick
227	Reisekoffer		Matthias
228	Reisekoffer		Paul x
229	Unheimliche Geistererscheinung		- ohne -
230	Zen-Garten		Adalbert (1)

REGELÄNDERUNGSVORSCHLÄGE

R22A **Änderung R.5 Siegbedingung Steffen**

(1) Sieger des Spiels ist, wer als erster am Ende einer Runde einen Stand von 1.000 Nomic-Punkten oder mehr erreicht und er mindestens 50 Punkte mehr hat als die anderen Spieler.

Abs. (2) ist gestrichen

☹☹☹

Steffen: Damit mal wieder ein wenig mehr Luft nach oben ist, machen wir mal ein bisschen Platz nach oben.

O22B **Änderung O.13 Beutel mit Murmeln**

Der bestehende Regeltext wird durch den folgenden ersetzt; (5) wird gestrichen:

(1) Der Beutel mit Murmeln ermöglicht dem Besitzer die Abgabe des Befehls "Ausschütten".

(2) Wurde der Befehl "Ausschütten" abgegeben so wird für das höchste abgegebene Gebot eines anderen Spieler, das noch nicht von einem Beutel mit Murmeln beeinflusst wurde, auf ein Objekt im Angebot von Adalberts Ramschladen vom GM zufällig ein anderes angebotenes Objekt bestimmt, für das anstelle des ursprünglichen Objektes dieses Gebot nun gilt.

Danach wird der Beutel mit Murmeln zerstört.

Gibt es mehrere in Frage kommende gleich hohe höchste Gebote bestimmt der GM zufällig eines dieser Gebote für das er entsprechend wie oben beschrieben vorgeht.

(3) Ein Gebot kann dabei nicht einem Objekt zugeordnet werden bei dem es ein nicht zulässiges Gebot darstellen würde.

Ist es nicht möglich das Gebot mindestens einem anderen Objekt zuzuordnen bei dem es zulässig ist bleibt das Gebot dem ursprünglich angegebenen Objekt zugeordnet und der GM nimmt stattdessen das nächste in Frage kommende Gebot auf das stattdessen (2) angewendet wird.

(4) Hat ein Spieler mehrere Gebote abgegeben stellt der GM sicher das bei der Zuordnung nach

(2) nicht mehr als ein Gebot dieses Spielers für dasselbe Objekt abgegeben wird.

☹☹☹

Presse: Dieser Vorschlag schränkt das Nervpotential der Murmeln deutlich ein, nun wirken sich die Murmeln nur auf ein einziges Gebot aus.

O22C **neues Objekt Adam Rieses Rechenschieber**

(1) Ein Objekt dieser Klasse gestattet es dem besitzenden Spieler, die Objektnummern seiner Objekte zu aendern.

(2) Um die Objekt Nummer eines Objektes zu ändern, gibt der Spieler den Befehl

"Nach Adam Riese ist [alte Objekt Nummer] gleich [neue Objekt Nummer]".

Der GM aendert dann die Objekt Nummer entsprechend.

Die Aenderung tritt allerdings erst am Ende der Runde in Kraft, so dass evtl. abgegebene Befehle noch das korrekte Objekt erwischen.

(3) Als neue Objekt Nummer kann der Spieler nur nicht bereits verwendete Objekt Nummern angeben. Objekt Nummern zerstörter Objekte koennen nicht verwendet werden.

(4) Rechenschieber sind langsam: Pro Runde kann der Spieler ein Objekt dieser Klasse nur einmal nutzen. Hat der Spieler zudem seinen Rechenschieber bereits in der Runde zuvor benutzt, so kann er ihn in der aktuellen Runde nicht nutzen.

(5) Jede Nutzung des Objektes kostet den Spieler die aufgerundet-ganzzahligen 10% seiner Nomic-Punkte, maximal jedoch 10 Nomic-Punkte.

O22D **neue Objekt Bauchrednerpuppe „Arjen Robben“**

Es kann nur eine Bauchrednerpuppe „Arjen Robben“ geben.

1) In der folgenden Runde, nachdem die Bauchrednerpuppe „Arjen Robben“ ins Spiel gekommen ist,

wird sie für dieser Runde zufällig gegen die Bauchrednerpuppe eines Spielers ausgetauscht.

2) Der Austausch findet statt, bevor die Gebote der Bauchrednerpuppen bei Adalberts Laden eintreffen.

3) Das Gebot der ausgetauschten Bauchrednerpuppe geht (wie alle Elfmeter von Arjen Robben)...ins Leere und sind wirkungslos.



Presse: Herr Gefangener, ich habe eine schlechte und eine gute Nachricht: Sie werden erschossen, aber Arjen Robben schießt!

O22E **neues Objekt** **Fruchtbarer Weizen mit bakteriellen Attitüden**

(1) Ein Objekt der der Objektklasse "Fruchtbarer Weizen mit bakteriellen Attitüden" ist eine Blume im Sinne des Zen-Gartens und kann nur erworben werden, wenn der Spieler bereits ueber einen Zen-Garten verfuegt.

(2) Ein Objekt dieser Klasse belegt einen Blumenplatz und bringt bei Pflege des Zen-Gartens 1 Nomic-Punkt und erhoeht das Objektmax des Spielers um 1.

(3) Wurde der Zen-Garten in drei aufeinander folgenden Runden 2 mal nacheinander gepflegt und dann einmal nicht gepflegt, so vermehrt sich der Weizen und bringt ein neues Objekt der Klasse "Fruchtbarer Weizen mit bakteriellen Attitüden" hervor. Der Besitzer des neuen Objektes ist derselbe wie der des ursprünglichen Objektes. Der GM ordnet das neue Objekt einem freien Blumenplatz in einem der Zen-Gaerten des Spielers zu. Verfuegt der Spieler ueber keinen freien Blumenplatz in einem seiner Zen-Gaerten, so wird das neue Objekt zerstoert.

O22F **neues Objekt** **Die Grosswildjäger**

(1)Die Grosswildjäger können nicht ersteigert werden. In der Runde nachdem sie in Adalberts Laden gekommen sind gehen sie in Besitz eines zufällig bestimmten Spieler.

(2) Der Besitzer kann mit dem Befehl JAGE TIER ODER ZOMBIE <Objekt> ein Objekt welches ein Tier oder ein Zombie ist zerstören. (Kühe, Esel, Katzen und Bakterien sind z.b. alle Tiere, Klone oder Bucklige Gehilfen nicht)

(3) Die Grosswildjäger können nicht durch Omas Saftpresse zerstört werden.

(4)Sobald die Grosswildjäger in Besitz eines Spielers sind, gehen sie am Ende der Runde in den Besitz des Spielers der mit seinem Namen an nächster Stelle im Alphabet kommt. Ist der Besitzer im Alphabet an letzter Stelle gelangen die Werbeagenturen in Besitz des Spielers der an erster Stelle des Alphabets steht.

(5)Die Grosswildjäger erhöhen den Objektmax des Spielers um eins.

O22G **neues Objekt** **Der Highlander**

Der Highlander ist besitzerlos. Es kann nur einen Highlander geben.

1) Der Highlander zerstört alle Kopien eines zufällig ausgewählten Objektes im Spiel, so dass das ausgewählte Objekt nur noch einmal im Spiel existiert. Der Besitzer des letzten Objektes bleibt derjenige, der die wenigsten Objekte besitzt.

2) Da der Highlander eine Katzenallergie hat, kann er durch den Miau-Befehl nicht ausgewählt werden.



Presse: Es kann nur einen geben...

O22H **neues Objekt** **Neues aus Flora und Fauna**

Enthält 4 neue Objektregeln: Stinkmorchel, Flatterhafter Schwarm Schmetterlinge, Pustebume und Seerosenlöwe

Neue Objektregel - Stinkmorchel

(1) Die Stinkmorchel ist eine Blume für den Zen-Garten und kann nur erworben werden, wenn der Spieler einen Zen-Garten mit freiem Blumenplatz hat.

(2) Die Stinkmorchel bringt 1 Nomic Punkte in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(3) Ein Zen-Garten, der eine Stinkmorchel enthält, und alle Blumen, die in diesem Zen-Garten enthalten sind, können von anderen Spielern nicht als Objekt im Rahmen eines abgegebenen Objektbefehls angegeben werden.

Neue Objektregel - Flatterhafter Schwarm Schmetterlinge

(1) Der Flatterhafter Schwarm Schmetterlinge wird genau so behandelt als ob er eine Blume für den Zen-Garten ist.

(2) Der Flatterhafter Schwarm Schmetterlinge bringt 2 Nomic Punkte in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(3) Wenn ein flatterhafter Schwarm Schmetterlinge in das Angebot von Adalberts Ramschladen aufgenommen wird so wird er sofort besitzerlos.

(4) Der Besitzer eines Zen-Garten mit freiem Blumenplatz kann anstatt seinen Zen-Garten zu pflegen für diesen den Befehl "<Schmetterlinge> Einfangen" abgeben; dabei ist unter <Schmetterlinge> ein besitzerloser flatterhafter Schwarm Schmetterlinge anzugeben. Wird dieser Befehl abgegeben so wird der Spieler Besitzer des flatterhaften Schwarms Schmetterlinge und dieser belegt einen freien Blumenplatz in dem Zen-Garten für den der Einfangen-Befehl abgegeben wurde.

(5) Ist die aktuelle Auswertung die erste Auswertung seit dem 1. März des Jahres wird der flatterhafte Schwarm Schmetterlinge zum Ende der Runde besitzerlos; eine Zuordnung zu einem Zen-Garten wird dann aufgehoben.

Neue Objektregel - Pustebblume

(1) Die Pustebblume ist eine Blume für den Zen-Garten und kann nur erworben werden, wenn der Spieler einen Zen-Garten mit freiem Blumenplatz hat.

(2) Die Pustebblume bringt 2 Nomic Punkte in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(3) Der Besitzer der Pustebblume kann für diese den Befehl "<Blume> wegpusten" abgeben; dabei ist unter <Blume> eine in irgendeinem Zen-Garten eingepflanzte Blume anzugeben. Wenn dieser Befehl abgegeben wurde wird in Folge die angegebene <Blume> und die Pustebblume zerstört. Der GM erschafft zwei mal ein Objekt Löwenzahn (O.56), diese werden jeweils an der Stelle der beiden gerade zerstörten Blumen eingepflanzt.

Neue Objektregel - Seerosenlöwe

(1) Der Seerosenlöwe ist das Ergebnis mißratener Experimente des Nordkoreanischen Biowaffenprogramms: Er ist sowohl ein vorangig im Wasser lebendes Tier als auch eine Blume für den Zen-Garten und kann nur erworben werden, wenn der Spieler einen Zen-Garten, der noch keinen Seerosenlöwen enthält, und in diesem einen freien Blumenplatz hat.

(2) Der Seerosenlöwe bringt 1 Nomic Punkte in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(3) Sollten zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als ein Seerosenlöwe demselben Zengarten zugeordnet sein werden alle diese Seerosenlöwen zerstört.

(4) Immer wenn Besitzer des Seerosenlöwe eine neue Blume bei Adalbert kauft werden ihm 3 NP auf seinem Konto bei der Staatsbank gutgeschrieben.

O22I neues Objekt

Pisspot

(1) Wenn der Pisspot bei Adalbert im Angebot ist muß jeder Spieler, der mehr als ein Gebot abgibt auch ein Gebot für den Pisspot abgeben. Wenn ein Spieler ein Gebot für den Pisspot abgibt dürfen seine anderen Gebote nicht höher sein.

Verstösst ein Spieler bei Anwesenheit eines Pisspots im Angebot von Adalbert gegen oben genannte Einschränkungen dann ist nur ein einziges seiner Gebote gültig, nämlich das welches sich auf das Objekt mit der kleinsten Objektzahl bezieht.



Presse: Ziel: Spieler mit viel Nomicpunkten sollen in ihrem Möglichkeiten einfach den anderen alles wegkaufen zu können eingeschränkt werden.

O22K neues Objekt

Schroedingers Mohnblume

(1) Ein Objekt der Objektklasse "Schroedingers Mohnblume" ist eine Blume im Sinne des Zen-Gartens und kann nur erworben werden, wenn der Spieler bereits ueber einen Zen-Garten verfuegt.

(2) Ein Objekt dieser Klasse belegt einen Blumenplatz und bringt bei Pflege des Zen-Gartens 1 Nomic-Punkt und erhöht das Objektmax des Spielers um 1.

(3) Pflügt der Besitzer in einer Runde seinen Zen-Garten nicht, so kann er den Befehl "Gib Mohndestillat an [Objektnummer]" abgeben. Dabei muss das Objekt, auf das sich die Objektnummer bezieht, von der Klasse "Schroedingers Katze" sein. Die betroffene Katze ist dann in der folgenden Runde dem Mohn-Rausch verfallen und kann von ihrem Besitzer nicht genutzt werden.

(3) Die Werbeagenturen können nicht durch Omas Saftpresse zerstört werden.

(4) Sobald die Werbeagenturen in Besitz eines Spielers sind, gehen sie am Ende der Runde in den Besitz des Spielers, der mit seinem Namen an nächster Stelle im Alphabet kommt. Ist der Besitzer im Alphabet an letzter Stelle, gelangen die Werbeagenturen in Besitz desjenigen Spielers, der an erster Stelle des Alphabets steht.

(5) Die Werbeagenturen erhöhen den Objektmax des Besitzers um eins.

O22L neues Objekt Vegane Zombies

Vegane Zombies sind besitzerlos. Die Veganen Zombies leben vorrangig im Wasser und greifen jede Runde den Spieler mit den meisten Blumen in Zengarten an und zerstört diesem eine zufällig bestimmte Blume.

Für jede gefressene Blume bekommen die Veganen Zombies einen grünen Punkt (in der Attributliste aufgeführt). Der Spieler der die Veganen Zombies zerstört bekommt für jeden grünen Punkt 4 NP auf seinem Konto bei der Staatsbank gutgeschrieben.



Presse: <http://pause-designs.deviantart.com/art/Straight-Edge-Zombies-113105484>

O22M neues Objekt Die Werbeagenturen

(1) Die Werbeagenturen können nicht ersteigert werden. In der Runde nachdem sie in Adalberts Laden gekommen sind gehen sie in Besitz eines zufällig bestimmten Spieler.

(2) Der Besitzer kann mit dem Befehl WERBE FÜR <Objektklasse> eine Objektklasse angeben, von dieser Objektklasse wird ein Objekt an erster möglicher Stelle in Adalberts Laden gelistet. Dieses Objekt wird solange es im Laden liegt mit „Werbung“ in der Attributzeile gekennzeichnet.

O22N neues Objekt Zorn des GM

Der Zorn des GM ist Besitzerlos.

1) Existieren in einer Runde mehr als 100 Objekte im Spiel, können in Adalberts Ramschladen und bei jedem Spieler Objekte zerstört werden. Die Anzahl der zerstörten Objekte ist: Gesamtzahl der Objekte des Ladens oder des Spielers/10 (abgerundet).

2) Welche Objekte zerstört werden, wird bestimmt durch die Häufigkeit der Objekte:

Bsp: Ein Spieler besitzt 30 Objekte, Objekt a 4 mal, Objekt b 2 mal und alle weiteren Objekte nur einfach. Drei Objekte werden wieder zerstört. Es wird erst ein Objekt a zerstört, dann noch einmal ein Objekt a und dann zu 50% entweder noch ein Objekt a oder ein Objekt b.

3) Der Zorn des GM bleibt im Spiel solange mehr als 100 Objekte im Spiel sind. Sollten in irgendeiner Runde weniger als 100 Objekte existieren, wird Zorn des GM zerstört.



Presse: So bleibt der Aufwand des GMs durch Objekte auf ein erträgliches Maß beschränkt...in Anlehnung an den Wrath of God...<http://magiccards.info/10e/en/61.html>

W22O

**neue Wetterregel
Jürgen
Sandsturm**

- (1) Der Sandsturm ist insbesondere fuer alle Gaertner ein Aergernis.
- (2) In einer Runde, in der ein Sandsturm wüetet, koennen Spieler ihre Zen-Gaerten nicht pflegen. Entsprechende Befehle sind nichtig.
- (3) Das naechste Wetter nach einem Sandsturm wird nicht nach R.16 (7) bestimmt sondern vom GM nach seinem persoenlichen Gutduenken aus allen gueltigen Wetterregeln -allerdings ohne den Sandsturm - ausgewählt.

des Wetters durch den Wettersatelliten zufällig das Wetter bestimmt. Ist das Ergebnis „Dichter Nebel“, kann dies von keinem Wettersatelliten verhindert werden. Ist es ein anderes Ergebnis, kann der Wettersatellit nach vorliegender Regellage eingesetzt werden.

- (7) Da es sich um „Dichter Nebel“ handelt, kann jeder Spieler ein kleines, selbstverfasstes Gedicht von 4 Zeilen veröffentlichen und erhält dann 3 NP.
- (8) Zudem erhalten alle Besitzer von Objekten des Typs „Alkohol“ für jedes dieser Objekte 1 NP, aber nicht mehr als 3 NP, da sie sich hoffentlich schön „dicht“ saufen.

W22P

**neue Wetterregel
Dichter Nebel**

Im dichten Nebel sieht man kaum die Hand vor Augen. Daher treten folgende Regeln in Kraft:

- (1) Adalberts Ramschladen: Die neuen Objekte kommen nur mit Nr. und ohne Bezeichnung in den Laden. Die Bezeichnung kennt nur der GM und versieht die Objekte mit der korrekten Bezeichnung, sobald nicht mehr das Wetter „Dichter Nebel“ herrscht.
- (1a) Man kann natürlich „blind“ auf jedes Objekt bieten. Sollte es sich um ein nicht ersteigerbares Objekt wie die „Unheimliche Geistererscheinung“ handeln, sind die NP verloren.
- (2) Nur Objektaktionen, die zur Folge haben, dass ein oder mehrere Objekte weitergegeben, verwechselt, vernichtet oder erworben werden, sind öffentlich.
- (3) Es wird keine aktuelle Staatsbank oder Punkte-tabelle veröffentlicht. Die Aktualisierungen macht der GM geheim.
- (4) Bei Regeländerungsvorschlägen bleibt der Autor anonym.
- (5) Bei Veröffentlichungen über abgestimmte Objekte bleibt der Autor anonym.
- (6) In dichtem Nebel sind Objekte des Typs Wettersatellit (O.41) natürlich nicht zu aktivieren. Zudem sind diese Nebel auch schwer zu beeinflussen. Daher wird in jeder Runde, in der nicht „Dichter Nebel“ herrscht und mindestens ein Wettersatellit eingesetzt wird, vor der Festlegung

FÜR DIE NÄCHSTE RUNDE

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

NOTWENDIGE AKTIONEN

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

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN

- Regeländerungsvorschläge
- Presse
- Gebote für Adalberts Ramschladen
- Anwendungen von Objekten
- Fragen und Tipps zur Geistererscheinung

NEUEINSTEIGER

Antrag auf Teilnahme an der Partie

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]
- R.20 Aus 1 mach 2 [AB XA]
- R.21 Speaker's Corner [AB XA]
- 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]
- O.82 Alkohol Kölsch [AB XA]
- O.83 Antibiotika-resistente Killer-Bakterien [AB XA]
- O.84 Buddhistisches Kloster am Fuße des Himalaya [AB XA]
- O.85 Der eiserne Thron [AB XA]
- O.86 Lektor [AB XA]
- O.87 Untersuchungsausschuss des schwedisch Riksdagen [AB XA]

- 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 Autumn 1907 ZAT: Sa., 02.02.2013**GM: Martin Kopp, martin-kopp@arcor.de**

Pseudonym	Kujambel	Kronen	Pfund	Francs	Mark	Lira	Rubel	Piaster
Beethoven	4.50	0-	7404-	15273-	8821+	0	2501-	0
Black Friday	1.31	0	3224-	1778-	9453+	0-	0-	3971- RED
Bleistift	8572.14	1000-	0	1966-	8271+	0	0	8939+
Elefant	10975.96	12-	0	0-	1000-	7351-	0	14815+
Grimgerte	9102.70	0	0	2000-	3040-	0	0	7800-
Hatchepsut	2.24	1000+	0	6030-	16551+	985-	2507-	2228-
Hercule Poirot	5.27	0	0	631-	10850+	6073-	500-	7785- RED
Leckerli	32580.92	0	0	2735-	4768-	0	0	10470-
Shandy Schofel	16161.01	0	0	2781-	3178+	1978-	500+	2600-
Taggert	7102.27	5500-	444-	11570-	3069-	9000+	2394-	2500-
Tigerente	7510.44	0	0	1500-	0	1500-	0	11800-
Veränderung:		-503	-1499	-5499	12805	-1633	-1699	-2377
Neue Kurse:		0.66	1.05	4.57	6.84	2.66	0.77	7.27
Kosten pro SP:		66.00	105.00	65.29	76.00	133.00	38.50	60.58
Versorgungszentren:		1	1	7	9	2	2	12

Geldtabelle:

Hochgerechnete SP-Tabelle:

1.(3) Hatchepsut	162176.23 KJ (+ 16807.92)	1.(==) Leckerli	2723.23 SP (+ 310.67)
2.(1) Leckerli	153809.89 KJ (+ 2218.04)	2.(5) Elefant	2300.03 SP (+ 144.11)
3.(4) Hercule Poirot	150239.07 KJ (+ 10705.03)	3.(2) Hatchepsut	2258.95 SP (+ 28.37)
4.(2) Elefant	145082.59 KJ (- 3304.21)	4.(3) Bleistift	2187.34 SP (+ 10.27)
5.(==) Beethoven	139837.72 KJ (+ 1606.74)	5.(4) Hercule Poirot	2086.47 SP (- 78.42)
6.(7) Bleistift	139776.93 KJ (+ 7419.27)	6.(==) Beethoven	1987.18 SP (+ 8.53)
7.(6) Taggert	129023.71 KJ (- 5054.68)	7.(==) Taggert	1857.90 SP (+ 0.61)
8.(9) Black Friday	105039.66 KJ (+ 9775.03)	8.(==) Tigerente	1746.08 SP (+ 196.04)
9.(8) Tigerente	104141.44 KJ (- 3764.00)	9.(10) Grimgerte	1586.03 SP (+ 179.05)
10.(==) Grimgerte	95742.30 KJ (+ 1017.20)	10.(9) Black Friday	1484.02 SP (+ 1.09)
11.(==) Shandy Schofel	75156.18 KJ (+ 1571.62)	11.(==) Shandy Schofel	1262.02 SP (+ 109.79)

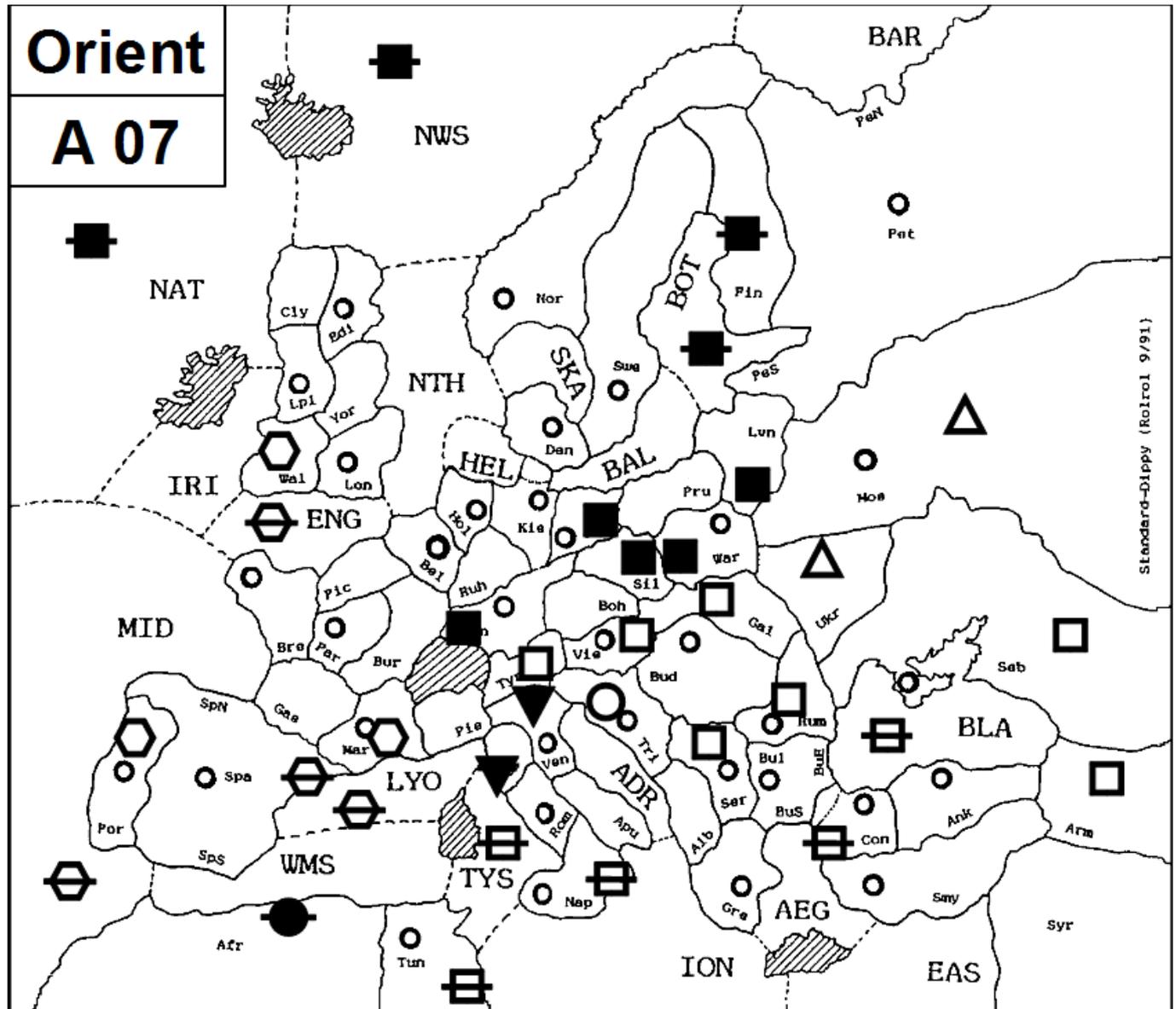
Austria/1	England/1	France/7	Germany/9	Italy/3	Russia/2	Turkey/11
Taggert	Beethoven	Beethoven	Hatcheps.	Taggert	Hatcheps.	Elefant
Taggert	Beethoven	Beethoven	Hatcheps.	Taggert	Hatcheps.	Elefant
A Vie-Tri	F Afr xxx	F Mar-LYO	F Swe-BOT	A Ven S	A Ukr xxx	A Bul-Ser
		F SpS S "	F PeS-Fin	AA Vie-Tri	A Mos S "	A Seb-Ukr
		F MID S	F NWS xxx	A Tus-Rom		A Rum S "
		EF Afr xxx	<u>A Mun-Boh</u>	<u>F WMS-TYS</u>		A Arm-Seb
		A Bur-Mar	A Sil S "			F BLA S "
		A Por S	<u>A Ber-Mun</u>			<u>A Gal-Boh</u>
		F SpS xxx	A War S			A Tyr S "
		A Wal xxx	RA Ukr xxx			
		F ENG S	F NAT S			
		F MID xxx	FF MID xxx			
			A Lvn S			
			A War xxx			
+Tri, -Vie	Lpl	3H, Por, Bel, Spa Lon	3H, Swe, Nor, Den, Hol, War, Edi	Ven, Rom, -Nap	Mos, Pet	3H, Seb, Gre, Ser, Bul, Rum, Bud, Tun, +Vie, +Nap, -Tri
= 1	= 1	= 7	= 9	= 2	= 2	= 12
				- F WMS		+ F Con

Presse
ausgeblieben

Liebe Kapitalisten,

Taggerts Eroberung und Kontrollsicherung von Italy änderte nichts an der Übermacht von Turkey. Diverse Militärzüge patteten sich wieder einmal gegenseitig aus. An der Börse gab es einen Mix aus Markkäufen und massivem Sparen.

Bis bald,
Martin



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

michael.schroep1@gmx.de

Turnier Nr. 365**ZAT: 2013-01-31****Ergebnisse des Turniers "Um den Mondkrater":**

Platz	Punkte	Spieler	349	226	313	248	235	332	Summe	Anm.
1. (1)	2540	C-Henry Springer	3	4	5	3	1	5	21	
(2)	2540	C-Johannes Schwagereit	3	4	5	3	1	5	21	
3. (3)	1678	C-Martin Schlumpberger	3	4	6	4	2	7	26	
(7)	1678	C-DAS PROGRAMM	5	5	3	5	3	5	26	
5. (6)	1255	C-Volker Jungmann	4	6	3	4	4	7	28	
(4)	1255	C-Robert Gunst	4	3	5	6	5	5	28	
7. (5)	1053	C-Martin Kopp	5	4	5	4	5	6	29	

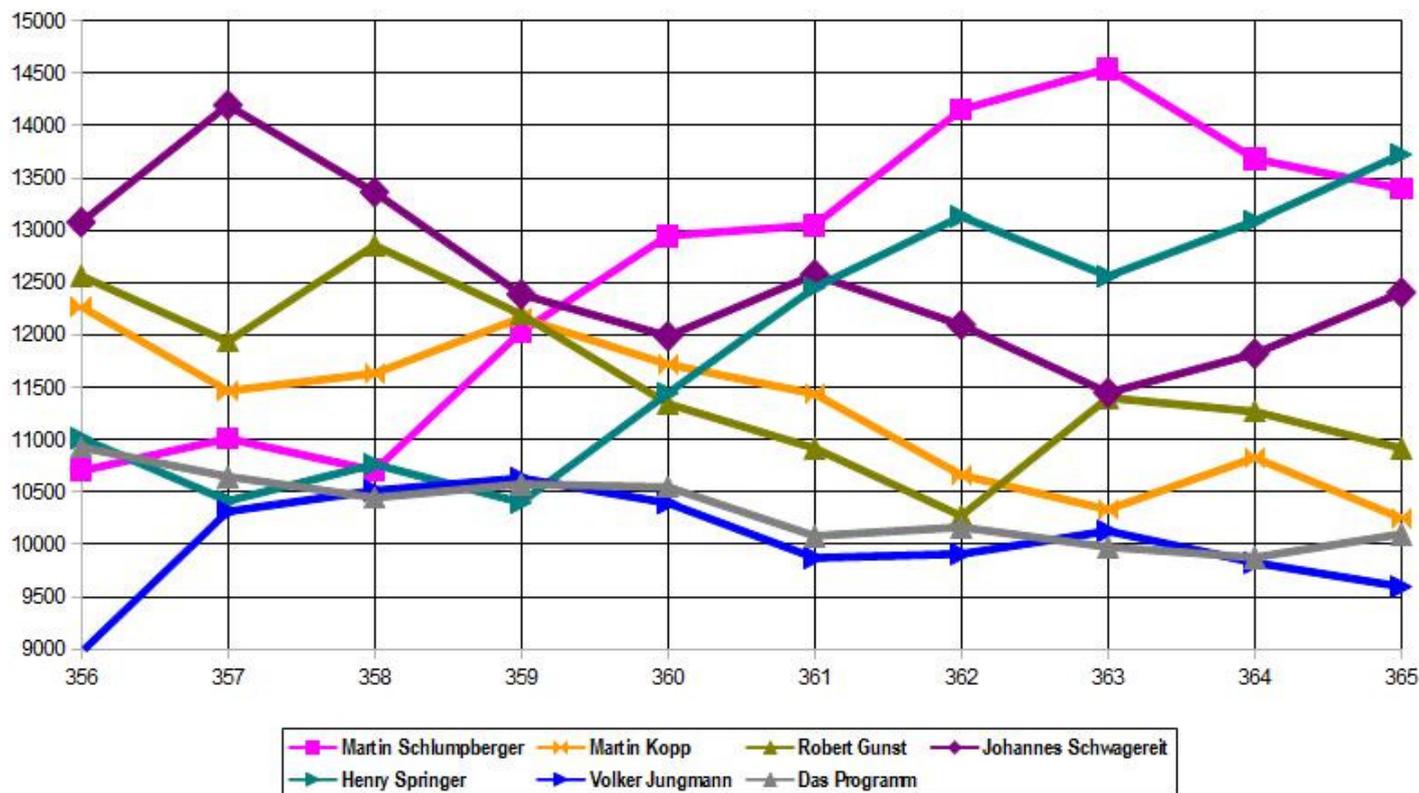
Henry Springer und Johannes Schwagereit üben sich im Paarlauf: Der zweite gemeinsame Turniersieg in Folge mit identischen Schlagzahlen auf allen Bahnen. Das Programm lochte übrigens als einziger Teilnehmer dieses hart umkämpften Turniers mit weniger Schlägen als dem Erwartungswert ein.

Rangliste:

Platz	Spieler	10%	28%	44%	58%	70%	80%	88%	94%	98%	100%	Punkte	Änderung
1. (2)	C-Henry Springer	1	5	2	6	1	1	2	7	1	1	13724	+636
2. (1)	C-Martin Schlumpberger	3	3	6	1	1	3	1	2	7	3	13397	-285
3. (3)	C-Johannes Schwagereit	1	1	7	7	3	1	5	6	1	1	12406	+585
4. (4)	C-Robert Gunst	3	5	1	5	7	4	6	1	4	5	10919	-349
5. (5)	C-Martin Kopp	5	7	2	2	6	4	7	4	1	7	10249	-580
6. (6)	C-DAS PROGRAMM	7	4	4	3	3	6	3	5	5	3	10099	+223
7. (7)	C-Volker Jungmann	5	2	5	4	5	7	3	3	6	5	9596	-230

Mit diesem erneuten Erfolg schafft Henry Springer diesmal den Sprung an die Spitze der Rangliste, und auch Johannes Schwagereit arbeitet sich weiter nach vorne.

Ob in diesem 27. Jahr seit Partiebeginn vielleicht mal einer der Teilnehmer versuchen wird, dieses Spiel "richtig" zu spielen?

**Nächstes Turnier:****Anmeldung zum 366. Turnier ("Sparstrumpf-Wettbewerb"):**

325 + 1W3 267 + 1W4 254 + 1W6 285 + 2W2 328 + 2W3 154 + 2W4

Das Programm spielt mit 159 - 96 - 77 - 1 (22.47222)

ZUFALL (Turnierfußball) http://www.schroep1.net/pbm/partien/zufall/	GM: Michael Schröpl michael.schroep1@gmx.de	ZAT: 2013-01-31
Runde 336 (mit 23 WP)		Nächstes Mal: 77 WP

Insgeheim hatte ich ja Johannes Schwagereit die Daumen gedrückt, der als einziger Teilnehmer gezielt gegen die Sieger-Aufstellung gespielt hatte, aber 3 WP in die Hintermannschaft investierte, statt damit mindestens ein ganzes Tor mehr zu erzielen: Mit 0-0-5-13-5 hätte das Team vom Betzenberg dieses Turnier mit 13 Mauern und nur 8 Kamikazes gewonnen!

So aber landete Volker Jungmann auch beim dritten Versuch mit derselben Aufstellung in der Spitzengruppe, musste jedoch diesmal Lukas Kautzsch (der das Turnier "spannend" fand ;-) beim Wettwürfeln den Vortritt lassen. Immerhin 8 der 11 Teilnehmer an dieser Runde hatten die für die Rangliste wichtige Aufstellung gefunden, während Henry Springer, Stefan Bender und Martin Kopp die neue Ranglisten-Saison mit einem Rückstand auf den Rest des Feldes beginnen.

Für die nächste Runde hat der Turniersieger eine Vorgabe aus demjenigen Bereich aufgerufen, wo verschiedene Hintermannschaftskonzepte sinnvoll sein können. 77 WP wurden in dieser Partie bereits fünf Mal gespielt - und zumindest bei den drei online verfügbaren Ergebnissen gab es jeweils völlig unterschiedliche Siegertaktiken. Viel Spaß beim Knobeln!

1.	Exoten-Club	Lukas Kautzsch	0-0-11-8-4	493653 : 420000	276865 : 163135
2.	KFC Uerdingen	Johannes Schwagereit	0-0-11-8-4	493884 : 420000	276857 : 163143
3.	Burgherren Camelot	Volker Jungmann	0-0-11-8-4	493856 : 420000	276841 : 163159
4.	Inter Maltsev	Robert Gunst	0-0-11-8-4	493662 : 420000	276818 : 163182
5.	Werder Power	Marcel Seidel	0-0-11-8-4	493594 : 420000	276813 : 163187
6.	Vienna District	Andreas Zöch	0-0-11-8-4	493690 : 420000	276786 : 163214
7.	2CV Bremerhaven 1980	Thorsten Bremer	0-0-11-8-4	493533 : 420000	276764 : 163236
8.	Profexa Vorwärts	Herbert Frohn	0-0-11-8-4	493527 : 420000	276757 : 163243
9.	FC Rückschritt	Volker Jungmann	0-0-5-5-13	878696 : 800000	239583 : 200417
10.	Vienna Sweethearts	Andreas Zöch	0-0-5-5-13	878748 : 800000	239578 : 200422
11.	Vorwärts Tröte	Robert Gunst	0-0-5-5-13	878671 : 800000	239555 : 200445
12.	FC Tote Hose	Lukas Kautzsch	0-0-5-5-13	878748 : 800000	239551 : 200449
13.	Badener Gargoyles	Stefan Bender	0-0-5-5-13	878794 : 800000	239537 : 200463
14.	New Pop Wave	Martin Kopp	0-0-5-5-13	879077 : 800000	239534 : 200466
15.	Playboy Bunnies FC	Marcel Seidel	0-0-5-5-13	878834 : 800000	239525 : 200475
16.	1. FC Kaiserslautern	Johannes Schwagereit	0-3-4-12-4	665773 : 818801	214602 : 225398
17.	Die Kirschkerne	Henry Springer	0-0-7-4-12	801953 : 770000	199549 : 240451
18.	Bonner Nieten	Herbert Frohn	0-0-12-7-4	394052 : 430000	168787 : 271213
19.	NDW 80er	Martin Kopp	0-0-12-7-4	393830 : 430000	168758 : 271242
20.	Ghostbuster Göttingen	Thorsten Bremer	0-0-12-7-4	393826 : 430000	168753 : 271247
21.	Drakoon Dragons	Stefan Bender	1-0-12-6-4	368137 : 442212	136393 : 303607
22.	Ananas-Bomber	Henry Springer	0-0-12-5-6	366467 : 470000	109671 : 330329
23.	Die Tie-Breaker	GM-Team	5-5-5-4-4	0 : 733992	2123 : 437877

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 8	 michael.schroepf@gmx.de	ZAT: Do., 2013-01-31, 11 Uhr

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

Als ich gerade damit anfangen wollte, die vorliegenden Züge zu sichten, brach meine 12 Jahre alte Brille in zwei gleich große Teile auseinander. Bei Gläserstärken von 7.25 und 5.50 Dioptrien und einer inzwischen völlig unbrauchbaren Ersatzbrille aus dem vergangenen Jahrtausend hätte ich allein nicht mal das Taxi für den Weg zum Optiker bezahlen können.

Inzwischen habe ich erst mal ein neues Billiggestell mit dafür zurecht geschnittenen, nun also kleineren Gläsern, was das Voranschreiten der Auswertung nicht wirklich beschleunigt hat. Als Ersatzbrille für die Zukunft taugt das Teil, aber meine Augen ermüden damit bisher deutlich schneller als gewohnt.

Dies & Das

Teamkader-Printouts per Mail versandt an den *VfL Chaos 2003*. 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.

Nichtliga-Verkäufe

(in Phase 2 vor dem Training, nur für Vereine mit NMR in Runde 7)

3. FC Eiderstedt: Long John (90 kKj)
Ritter der Tafelrunde: Iwein (480 kKj), Mordred (480 kKj)

Warteliste

Auf der Warteliste steht (0): derzeit niemand.

Vereine mit einem NMR in der laufenden Saison: *American Soccer Club II*, *3.FC Eiderstedt*, *Die Heiligen Flußpferde*, *Profexa Vorwärts*, *PS Spielerei*, *Ritter der Tafelrunde*, *Soup Dragons*.

Auslosung zum Pokal-Halbfinale

1. SV Comixense - Lokomotive Albany 1830 (2A-1)
2. SpVgg Kieselstein - Titanic Players (2B-1)

Beide Spiele werden *auf neutralem Platz* ausgetragen.

Sperren 1. Liga:

FC Südlich: Esporao (1),
Albondigas (1)
Heart of Scapa: Stanley Jordan (2)
Flow:
Kraichgau: Der Wirt (1)
Rangers:

Sperren 2. Liga A:

Goaldies: Hildebrand (1)
Lokomotive Leipschs: Shawn D.
Schaaf (1)
Reissdorfer: Reissdorf
Thekentornados: Kölsch (1)

Sperren 2. Liga B:

Kallemänner: Hunttekarl (1)

Die Lage

1. Liga: Neuer EW-Tabellenführer sind seit dieser Runde die *Grobitown Rangers* als diesmaliger Rundenbester. Doch in der realen Tabelle liegt dieser Verein satte 6 Punkte hinter Glückswürfler *Lokomotive Albany 1830*, dem weiterhin nur der *American Soccer Club II* mit inzwischen drei Zählern Rückstand noch so halbwegs folgen kann. Auch im Abstiegskampf deuten sich erste Vorentscheidungen an: Oberpechmarie *Titanic Players* holt erneut keinen Punkt, müsste würfelbereinigt allerdings auf Rang 7 stehen. Und auch die *PS Spielerei*, die als Rundenschwächster aus ihren beiden Auswärtsspielen immerhin einen Zähler holte, steht zu Unrecht auf einem Abstiegsrang. Die vier Vereine, die sich aktuell auf den Positionen 7-10 befinden, müssten nach Erwartungswert den Gang ins Unterhaus antreten, haben aber bis auf den *FC Hollywood* bisher alle deutlich über Schnitt gewürfelt - auch die *Mangelsdorfer Mannen*, die diesmal ihre bisher beste Saisonleistung zeigen konnten und prompt mit zwei knappen Heimsiegen belohnt wurden.

2. Liga A: Der *SV Comixense* zieht mit inzwischen 4 Punkten Vorsprung einsam seine Bahn an der Tabellenspitze und wird im Pokalspiel endlich mal wieder auf einen richtigen Gegner treffen. Pechwürfler *3.FC Eiderstedt* hätte weiterhin den zweiten Aufstiegsplatz verdient, doch diesen belegen jetzt punktgleich der *Hexenkessel SV* vor dem seit 4 Runden schwächelnden Glückswürfler *Steinbock Schilda*, und auch der Rundenbeste *Viking Raiders* macht diesmal Boden gut.

Am Ende der Tabelle kassiert *Lokomotive Leipschs* bei zwei übermächtigen Gegnern angesichts des geringsten EW der 2. Liga A in der laufenden Saison die erwarteten 0:4 Punkte und fällt noch weiter zurück; auch die *Soup Dragons* können aus zwei Begegnungen gegen direkte Konkurrenten nur einen einzigen Punkt erbeuten. *Kogge Hansa* und die *Goaldies* haben den Klassenerhalt aber trotzdem noch lange nicht in trockenen Tüchern.

2. Liga B: Das *Agricola Team* marschiert unbeirrt vorneweg, diesmal sogar mit zwei Auswärtssiegen; umso überraschender erscheint es, dass die Bauern würfelbereinigt nur auf Rang 4 stehen würden. EW-Tabellenführer *Blut-Rot Mannheim* kann zumindest den zweiten Aufstiegsrang verteidigen, während der Rundenbeste *Sesamstraßen Kicker* stattdessen seine Position als Pechwürfler der Liga weiter ausbaut. Bessere Chancen auf den Aufstieg haben derzeit die *SpVgg Kieselstein* und der punktgleiche Oberglückskeks *Ritter der Tafelrunde*. Der Abstiegskampf bleibt hier weiterhin spannend: Schlusslicht *Atletico Chev FC* verbucht zwar den kleinsten EW-Wert der 2. Liga B in der laufenden Saison, würfelt aber einen Sensationssieg bei der *Sesamstraße* heraus und hat das rettende Ufer bei zwei Punkten Rückstand noch in Sichtweite. Dort kämpfen die punktgleichen Teams *Profexa Vorwärts* sowie die *Heiligen Flußpferde* ums Überleben, und auch die *Kallemänner* mit einem sowie das *Lurchschutzgebiet* mit zwei Zählern mehr stecken noch bis zum Hals im Schlamassel mit drin.

Allgemeines über das Ligasystem

Das stärkste Team des Ligasystems hat drei WP mehr auf dem Platz als seine drei Verfolger und 5-6 WP mehr als weitere drei Vereine (das sind die Teams mit mindestens 120 WP trocken, und alle sieben spielen im Oberhaus). Schwächer als 105 WP sind diesmal genau vier Vereine im Ligasystem - das sind allerdings nicht die vier heißesten Abstiegsandidaten, sondern es sind immerhin zwei Vereine darunter, denen man dies aktuell in keinster Weise ansieht. Einen echten Klassenunterschied (d. h. 15 WP Differenz zwischen zwei Kontrahenten) gibt es derzeit ohne Zusatz-WP in jeder der drei Ligen, und zwar mit jeweils bis zu 17-18 WP. Die WP-Durchschnitte der einzelnen Ligen sind derzeit 118 (+0) in der 1. Liga, 111 (-1) in der 2. Liga A und 110 (-4) in der 2. Liga B (in Klammern die Abweichung gegenüber den Vorjahreswerten), wobei beide 2. Ligen im Moment in der Spitze ebenso wie im Tabellenkeller nahezu gleich stark besetzt sind. Das wirtschaftliche Gefälle zwischen den Ligen ist größer geworden: Inzwischen hat das Oberhaus im Schnitt bereits einen **VMS I 11** mehr als das Unterhaus.

1. Liga 15. Spieltag

Grobitown Rangers - Lokomotive Albany 1830 0 : 0

Im Topduell der beiden Handelswertriesen des Oberhauses hatten die Rangers den Tabellenführer perfekt ausgeguckt und kontrollierten die Begegnung weitaus deutlicher, als Manager Kamlah sich dies ausgerechnet hatte. Die Hintermannschaft der Eisenbahner wuchs jedoch über sich hinaus und rettete den Gästen einen wertvollen Auswärtspunkt.

VfL Chaos 2003 - Titanic Players 5 : 2

Torschützen: US-Politik (39., 52., 72.), Erwartungspunkte (17., 25.) *** Giant (7.)
 Elfmertore: - *** 1
 Gelbe Karten: FCB *** ---

So etwas kommt nicht oft vor: Beide Manager hatten in diesem Abstiegsderby taktisch ziemlich schlecht geraten und zudem auch noch in der Defensive einen rabenschwarzen Tag erwischt. Der Schiedsrichter ließ die ruppige Gangart der Chaoten, mit der sich der VfL leichte Feldvorteile erkämpft hatte, weitgehend ungeahndet.

American Soccer Club II - PS Spielerei 3 : 0

Torschützen: Quote (13.), OUml (74.), UUml (88.) *** ---

Manager Edbauer hatte seinen Gegner taktisch perfekt eingeschätzt, dann aber seiner eigenen Analyse nicht vertraut und sein Team mit einer praktisch chancenlosen Aufstellung in diese Begegnung geschickt. Die Amis fanden das prima und rücken dem Tabellenführer dadurch wieder etwas enger auf die Pelle.

Heart of Scapa Flow - Halifax Heroes 1 : 1

Torschützen: Petra Magoni (71.) *** Shirax (35.)
 Gelbe Karten: Mike Stern, Renaud Garcia-Fons, Stanley Jordan *** ---

Halifax hatte hier sogar auf Sieg gespielt, aber trotz der richtigen Taktik nur eine ausgeglichene Begegnung erreicht, in welcher die gerechte Punkteverteilung ausnahmsweise das wahrscheinlichste Ergebnis darstellte. Lästig für die Herzen dürfte allerdings die Doppelsperre gegen Stanley Jordan sein.

Mangelsdorfer Mannen - FC Südlich 1 : 0

Torschützen: Frank Delle (73.) *** ---
 Gelbe Karten: --- *** Gatao

Taktik gegen Kraft: Mangelsdorf hatte alles richtig gemacht und dadurch eine Siegchance von knapp 50% erspielt, die Frank Delle letztlich zum umjubelten dritten Heimsieg der Saison nutzen konnte. Die aggressiven Südlicher schauten in die Röhre und müssen das Spitzenduo davonziehen lassen.

Kraichgau Rangers - FC Hollywood 0 : 0

Gelbe Karten: --- *** Hugh Grant, Rutger Hauer

Geldsack Kraichgau hatte gegen Schuldenkönig Hollywood die richtige Methode gewählt, um die kampfstarken Gäste auf eine einzige Torchance zu limitieren. Für eine eigene klare Überlegenheit reichten allerdings die vorhandenen Mittel nicht mehr aus, sodass auch diese Punkteverteilung mit mehr als 50% Wahrscheinlichkeit für eine solche völlig in Ordnung geht.

1. Liga 16.Spieltag

Grobitown Rangers - VfL Chaos 2003 1 : 0

Torschützen: Kilo (22.) *** ---

Mit einer ausgesprochen simplen Methode fand Manager Kamlah einmal mehr die richtige Taktik, die dem Gegner keine Torchance ließ. Da hätten auch die beiden WP, die der VfL auf der Bank hatte sitzen lassen, nichts geholfen.

FC Südlich - Heart of Scapa Flow 0 : 1

Torschützen: --- *** Stefano Bollani (71.)

Rote Karten: Albondigas (52.) *** ---

Gelbe Karten: Esporao *** Enrico Pieranunzi, Mike Stern, Stanley Jordan

Das hart umkämpfte Verfolgerduell endete mit einer Würfelkatastrophe: Der FC war auch zu zehnt noch klar überlegen, versiebt aber ein Dutzend hochkarätige Torchancen und ließ zu allem Überfluss auch noch einen harmlosen Fernschuss von Bollani in die Maschen hoppeln. Damit fallen die Südlichter ins Mittelfeld der Tabelle zurück.

Lokomotive Albany 1830 - Halifax Heroes 4 : 1

Torschützen: Huch (71., 78.), Hans-Dietrich (10.), Niagara (54.) *** Glenfiddix (4.)

Beim Aufeinandertreffen der beiden Gewinner der letzten vier Meisterschalen unterlief Gäste-Coach Schlumpberger ein besonders ärgerlicher Fehler: Er überschätzte seinen Gegenüber! Die Eisenbahner spielten ihren Stiefel herunter und trafen nach der Pause, wie sie wollten. Eine meisterliche Vorstellung der Gastgeber!

FC Hollywood - PS Spielerei 0 : 0

Manager Gebhard hatte gerade noch frohlockt, nach seinen Einkäufen nun endlich wieder eine wettbewerbsfähige Mannschaft auf dem Platz zu haben, da legte sein Gegenüber Edbauer den perfekten Einfärber auf den Tisch und ließ bei den Gastgebern komplett die Luft heraus. 84% Remisbreite lassen dieses Ergebnis als alternativlos erscheinen.

Mangelsdorfer Mannen - American Soccer Club II 1 : 0

Torschützen: Denis Colin (44.) *** ---

An ihrem Ruf müssen die Amis allem Anschein nach noch ein wenig arbeiten: Auf der Bank der Gastgeber saß ebenfalls ein mit allen Wassern gewaschenes Gründungsmitglied, das sich nicht ins Bockshorn jagen ließ. Dass Denis Colin allerdings die einzige Torchance des gesamten Spiels zum hochgradig glücklichen Heimsieg der Mannen verwandeln konnte, wodurch Albany seine Tabellenführung weiter ausbauen kann, dafür ist einzig und allein der Zufallszahlengenerator verantwortlich.

Kraichgau Rangers - Titanic Players 2 : 0

Torschützen: Hantschke (30., 50.) *** ---

Gelbe Karten: Dave, Der Wirt, Nick *** ---

Was von der Tabellenkonstellation her nach Abstiegskampf mit Dramatik aussah, entpuppte sich als betuliches Ballgeschiebe auf beiden Seiten. Lediglich der überragende Hantschke verstand es, dieser Begegnung seinen Stempel aufzudrücken. Mann des Spiels war allerdings der Schiedsrichter, der geradezu reflexartig bei jeder noch so unpassenden Gelegenheit die Gelbe Karte aus der Brusttasche zog.

Dies & Das - 1. Liga

PS Spielerei: Die letzte Handelsrunde war in Runde 7. Deine Nichtligaverkäufe konnten nicht mehr durchgeführt werden.

2. Liga A 15. Spieltag

Goaldies - Kogge Hansa 4 : 5

Torschützen: Drobny (71., 79.), Hildebrand (55.), Van der Zaar (9.) *** Hummel (15., 74., 80.), Koehler (20.)
 Elfmertore: - *** 1
 Rote Karten: Hildebrand (68.) *** ---
 Gelbe Karten: ter Stegen *** ---

In der Summe ging die Härte der Gastgeber nach hinten los: Den Platzverweis hätten die Goaldies verkräften können, der Elfmeter jedoch entschied die Begegnung zugunsten der mutigen Gäste, die immerhin fast auf Augenhöhe dagegen gehalten hatten. Damit sind beide Teams nun in der Ligatabelle punktgleich, und die hoch verschuldeten Goaldies müssen mal wieder nach unten spielen.

Viking Raiders - Lokomotive Leipschs 2 : 0

Torschützen: Atropos (27.), Honi (68.) *** ---
 Elfmertore: - (1 verschossen) *** -
 Gelbe Karten: --- *** Harald R. Train

Eine souveräne Vorstellung der Wikinger, die den ebenfalls sperrengeschädigten Gast (für Selzer erhielt Abel einen zusätzlichen Einsatz in ungewohnter Umgebung) mit 13:0 Torchancen förmlich an die Wand drückten und sich den Luxus eines vergebenen Elfmeters leisten konnten. Im eigenen Stadion sind die Raiders eine Macht, und sie haben in dieser Saison noch weitere vier Heimspiele vor sich.

Steinbock Schilda - Die Spekulanten 3 : 0

Torschützen: Typ O'Dry (38., 81.), Willi (12.) *** ---

Durch den ausgezeichneten Härteeinsatz hatten die Gäste ihre Siegchance immerhin verdreifacht, doch vor beiden Toren brachten sie am Ende nichts Vernünftiges zustande. Schilda gewinnt auch sein siebtes Heimspiel in dieser Saison, und dies trotz beträchtlicher Remisbreite keineswegs unverdient.

Managerclub United - Soup Dragons 5 : 2

Torschützen: Neumann (5., 50.), Bischoff (62.), Talent 3 (74.), Bauer (18.) *** Terrine (5., 22.)

Auch das zweite Kellerkind wird an diesem Spieltag überrollt, was den Abstiegskampf nicht mehr so spannend erscheinen lässt. Nachdem der Managerclub den letzten Groschen aus dem Vereinssäckel herausgepresst hat, ist sein Team auf dem Platz sogar einen WP stärker, als Manager Albrecht annimmt.

Reissdorfer Thekentornados - SV Comixense 0 : 1

Torschützen: --- *** Belldandy (17.)

Mit dem allerletzten Aufgebot hatte Reissdorf doch tatsächlich 11 Spieler zusammenkratzen können und beschloss, sich auch gegen den Tabellenführer und Pokal-Halbfinalisten zu wehren. Comixense gelang derweil das seltene Kunststück, mit zwei Härtepunkten in derselben Reihe sowohl eine Torchance des Gegners zu vernichten als auch eine eigene zu kreieren. Der Göttin Belldandy war es dann letztlich vorbehalten, mit der einzigen anderen Torchance des Spiels den Auswärtssieg herbeizuzaubern.

3. FC Eiderstedt - Hexenkessel SV 0 : 0

Mit einer grandiosen Vorstellung nahmen die Hexen dem eine Klasse stärkeren Gegner fast sämtliche Torchancen weg. Ein einziges Schüsschen blieb den Gastgebern übrig, und damit wurde die Hintermannschaft der Gäste locker fertig. Ein wichtiger Auswärtspunkt für die Hexen, denn bei einem Heimsieg mit zwei Treffern Unterschied wäre Eiderstedt in der Tabelle vorbeigezogen.

Dies & Das - 2. Liga A

Atletico Cheb FC: Die letzte Handelsrunde war in Runde 7. Dein Nichtligaverkauf konnte nicht mehr durchgeführt werden.

Lokomotive Leipschs: *Kain Abel* wurde nicht trainiert (dafür reichten Deine WP nicht aus, und er war der letzte Spieler in der Liste).

Managerclub United: Die letzte Handelsrunde war in Runde 7. Deine Nichtligaverkäufe konnten nicht mehr durchgeführt werden.

2. Liga A 16.Spieltag

Goaldies - Viking Raiders 1 : 5

Torschützen: Hildebrand (80.) *** Kismet (15., 52., 72.), Helga (39.), Atropos (2.)

Wütend über seine Sperre im nächsten Spiel knallte Hildebrand kurz vor Schluss den Ball noch zum Ehrentreffer in den Kasten der Gäste, aber das war's auch schon mit der Herrlichkeit der Goaldies. Die Wikinger konnten vor Kraft kaum laufen und ließen das mit ihrer Taktik auch heraushängen, schafften damit aber 50% Siegchance und zeigten vor dem gegnerischen Tor eine geradezu unglaubliche Abgebrühtheit.

SV Comixense - Managerclub United 2 : 0

Torschützen: Kurumu (21.), Urd (86.) *** ---

So hochgerüstet der Managerclub auch sein mag: Mit der "richtigen" Taktik schafften die Gäste beim Tabellenführer mickerige 12% Siegchance und mussten mit leeren Händen nach Hause fahren. Comixense marschiert mit einer Leichtigkeit durch diese Liga, dass seinem Gegner im Pokal-Halbfinale beim Lesen der Auslosung vermutlich keine erfreute Äußerung entschlüpft sein wird.

Kogge Hansa - Soup Dragons 0 : 0

Und damit ist die Kogge noch sehr gut bedient! Ihre exotische Verteilung des Heimvorteils kostete einiges an Durchschlagskraft; die Drachen waren da sehr viel entschlossener vorgegangen und hatten immerhin mehr als doppelt so viele Torchancen in dieser Begegnung wie die Gastgeber. Es reichte aber nur zum Teilerfolg, durch den die Gäste den Rückstand auf die Goaldies nur geringfügig reduzieren konnten.

Hexenkessel SV - Die Spekulanten 4 : 1

Torschützen: Lump (42., 50.), Ardbeg (1.), Elias Vorliczek (24.) *** Commerzbank (43.)

Elfmertore: - (1 verschossen) *** -

Gelbe Karten: Aberfeldy *** Andre Ethier, Jung

Beide Manager hätten in diesem Verfolgerduell erheblich besser raten können, aber die Spekulanten würfelten so unterirdisch, dass die Begegnung nach einer Stunde entschieden war. Tatsächlich waren die Gastgeber auch das bessere Team, aber eine so deftige Packung hatten die Bankfurter sicherlich nicht verdient.

Reissdorfer Thekentornados - Steinbock Schilda 4 : 0

Torschützen: Hektor Liter (3., 82.), Früh Kölsch (22.), Rumms Di Bumms (41.) *** ---

Gelbe Karten: Reissdorf Kölsch *** ---

Reissdorf hat nicht mehr die Form der Vorsaison, aber in Bestbesetzung auflaufend reicht es immer noch, um dem Tabellenzweiten ordentlich eins vor den Latz zu knallen. Schilda hatte konsequent daneben taktiert und konnte den Gastgebern nur eine einstellige Siegchance entgegenhalten. Die erneute Sperre gegen einen der Kölsch-Brüder für den einzigen eingesetzten Härtepunkt der Tornados war ein übler Kalauer - ob die Rheinländer wohl genügend Humor aufbringen, trotzdem darüber zu lachen?

3. FC Eiderstedt - Lokomotive Leipschs 4 : 1

Torschützen: Slowhand (23., 34.), Maximal (27.), Joe (41.) *** Heinz R. Kuntz (65.)

Rote Karten: --- *** Shawn D. Schaaf (7.)

Gelbe Karten: --- *** Al K. Selzer, Harald R. Train

So geht's nicht: Die Lok versuchte, ihre Siegchance mit der Brechstange von 4% auf 7% zu verbessern, bevor der Schiedsrichter diese wieder halbierte. Wenn man bedenkt, dass beide Teams mit derselben Taktik aufgelaufen waren und Eiderstedt eigentlich noch höher hätte gewinnen müssen, dann gewinnt man eine Vorstellung davon, wie viel beide Teams voneinander trennt.

Dies & Das - 2. Liga B

Heilige Flußpferde: Die letzte Handelsrunde war in Runde 7. Dein Nichtligaverkauf konnte nicht mehr durchgeführt werden.

2. Liga B 15.Spieltag

Ritter der Tafelrunde - Sesamstraßen Kicker 2 : 0

Torschützen: Guinevere (26.), Tristan (82.) *** ---

Das Ergebnis lässt sich mit dem tatsächlichen Spielverlauf nur schwer in Einklang bringen. Die Gäste hatten in diesem Verfolgerduell deutlich mehr Spielanteile, scheiterten aber wiederholt an der Hintermannschaft der Ritter, die an diesem Tag extrem über sich hinaus wuchs. Das Aufstiegsrennen bleibt weiter eine spannende Angelegenheit.

SpVgg Kieselstein - Profexa Vorwärts 0 : 0

Eigentlich hatten die Kieselsteine den Zeitpunkt für die beiden Sperren gut gewählt: Auch ohne zwei Leistungsträger waren sie im eigenen Stadion immer noch klar stärker als die Gäste. Profexa hatte allerdings die richtige Taktik gefunden und dadurch die Remisbreite auf 60% hochgezogen, womit sich der Tabellenvorletzte diesen kostbaren Auswärtspunkt letztlich doch verdient hatte.

Kallemänner - Agricola Team 0 : 1

Torschützen: --- *** Gehege (55.)

Rote Karten: Huntekarl (6.) *** ---

Gelbe Karten: Karlfaktor *** Fischfang, Schafbauer

Beide Teams versuchten sich im Tricksen und Täuschen, aber die starken Bauern hatten dabei verdientermaßen das bessere Ende für sich. Da die Kallemänner sich nicht so recht entscheiden konnten, waren die Gäste schon vor dem spektakulären Platzverweis für Jungspund Huntekarl das bessere Team und konnten nach der Pause den Erfolg erzwingen.

Galaktische Raumbgilde - Atletico Cheb FC 11 : 3

Torschützen: Dominien (33., 40., 82.), Zylonen (1., 57., 71.), Ferengie (14., 21.), Alpha Zentaurie (62., 90.), Vulkanier (4.) *** Lena (72.), Marianna (7.)

Elfmertore: - *** 1

Im Derby der beiden Briefspieler hätten die Gäste nicht falscher raten können. Somit fielen die kleinen Patzerchen auf beiden Seiten (die Raumbgilde wollte 8 Punkte HV einsetzen, bei Cheb brach die 3:1-Regel) nicht ins Gewicht, und auch der Mann in Schwarz richtete mit dem Elfmeter für den einzigen Härtepunkt des Spiels keinen spürbaren Schaden an.

Blut-Rot Mannheim - FC Lurchschutzgebiet 4 : 2

Torschützen: Hermann Heimerich (24., 39., 61.), Fritz Huber (68.) *** Gygax (27., 57.)

Gegen einen normalen Gegner hätte die Idee der Lurche gar nicht mal so übel ausgesehen; gegen die Nr. 2 der Handelswertrangliste des Ligasystems war das allerdings viel zu optimistisch gedacht. Trotz der "richtigen" Taktik der Gäste schaffte Mannheim über 50% Siegchance, und auf beiden Seiten fielen dann weitaus mehr Treffer als nötig.

Brunswick Lions - Die heiligen Flußpferde 3 : 0

Torschützen: H.Mer (4., 59.), Rettungsanker (63.) *** ---

Die nassen Tiere hatten vergeblich versucht, Atticus zwei Mal aufzustellen und dafür einen um 2 WP stärkeren Spieler auf der Bank sitzen zu lassen. Taktisch hatten sich die Gäste nicht entscheiden können, was den Lions großartig gefiel und diese Begegnung ziemlich einseitig werden ließ.

Presse der SpVgg. Kieselstein:

Regeländerungsvorschlag: Wenn der Verein "SpVgg" im Namen trägt und eine Siegchance von über 80% hat, dann gewinnt der Verein automatisch.

(Anmerkung des Spielleiters: Besagter Verein hat in der aktuellen Runde die 80%-Quote beide Male verfehlt, aber immerhin 3:1 Punkte geholt. Außerdem würden anschließend die anderen 35 Vereine sofort eine Umbenennung ihres Namens verlangen.

Die Idee an sich finde ich durchaus witzig; zu Zeiten des United-Forums haben wir über solche potenziellen Varianten ausgiebig diskutiert.)

2. Liga B 16.Spieltag

Ritter der Tafelrunde - SpVgg Kieselstein 0 : 2

Torschützen: --- *** Flo (38.), Ente (90.)

Das war eine überraschend klare Angelegenheit. Aber die robusten Kieselsteine hatten perfekt geraten und die ängstlichen Ritter dementsprechend deutlich beherrschen können. Die Gäste mussten zwar mal wieder lange um den verdienten Erfolg bangen, können aber mit diesem Ergebnis die Tafelrunde in der Ligatabelle überholen.

FC Lurchschutzgebiet - Galaktische Raumgilde 6 : 1

Torschützen: Moorwurm (7., 22., 50.), Kaulquappe (46.), Krötenzaun (27.), Libellenlarve (79.) *** Dominien (30.)
Gelbe Karten: --- *** Alpha Zentaurie, Askaards, Drakker

Das zweite Briefspielerduell in dieser Runde - und nein, die Taktik der Gäste passte ganz und gar nicht. Dass die Raumgilde von ihren 1 Härtepunkten dann zwei Stück auf den Ausputzer einsetzen wollte, änderte an der klaren Überlegenheit der Lurche auch nur sehr wenig. Und schon sind beide Teams Nachbarn in der Ligatabelle.

Sesamstraßen Kicker - Atletico Cheb FC 2 : 3

Torschützen: Ra (90.), Rovaniemi (63.) *** Xenia (11.), Gina (1.), Lena (79.)

Du liebe Zeit! Ja, die Mädels hatten *"mit Würfelglück zum Remis"* kommen wollen, aber mit der schlechtestmöglichen Taktik nicht mal eine einstellige Wahrscheinlichkeit auf einen Punktgewinn geschafft. Inklusive ihrer vom Schiri komplett ignorierten Härte wurde es dann geringfügig besser, aber die Sesamstraße hatte auch dann immer noch weit über 80% Chance auf den siebten Heimsieg dieser Saison gehabt. Da hätten wir also schon den ersten Umbenennungs-Kandidaten...

Die heiligen Flußpferde - Agricola Team 1 : 2

Torschützen: Varro (48.) *** Gehege (80.), Fischfang (16.)

Auch der zweite Versuch, Atticus zu klonen, wurde vom aufmerksamen Schiedsrichter im Keim erstickt. Die Gastgeber hatten allerdings besser geraten, als sie selbst gehnt haben werden. Trotzdem waren die Gäste überlegen, und der fein dosierte Härteeinsatz brachte Agricola den Sprung deutlich über die 50%-Marke an Siegchance, was dem Tabellenführer bereits den fünften Auswärtssieg in der laufenden Saison bescherte.

Blut-Rot Mannheim - Kallemänner 1 : 1

Torschützen: Henriette Wagner (45.) *** Karlfaktor (32.)
Gelbe Karten: --- *** Karlfaktor, Karlschlag

Nein, das ist nicht gerecht. Die Kallemänner hatten versucht, in Mannheim auf Sieg zu spielen, und das überstieg ihre substanziellen Möglichkeiten beträchtlich. Bei fast gleicher Taktik waren die Roten demzufolge klar überlegen, aber beide Trefferzahlen ließen sich mit der Brechstange auf dieses ärgerliche Endergebnis runden.

Brunswick Lions - Profexa Vorwärts 2 : 2

Torschützen: P.Tersilie (1.), Rettungsanker (78.) *** Chumly (50.), Hein Blöd (75.)
Gelbe Karten: P.Tersilie *** ---

Hoppla! Die Gäste hatten eigentlich geglaubt, in Cheb antreten zu dürfen und deshalb versehentlich die richtige Taktik erwischt, die ihrem Vereinsnamen alle Ehre machte. Brunswick hatte nach seinem Blitzstart nicht mehr viel zu bieten und muss mit diesem glücklichen Teilerfolg zufrieden sein.

Presseerklärung des Verwalters der Lurche:

Der erste Sieg - hurra, hurra!
War wohlverdient, wenn auch der GM dies anders sah.
Verliert nur fleißig gegen mich.
Wenn ihr's nicht könnt, dann helfe ich.
So ist mein Aufstieg schon ganz nah.

(Anmerkung des Spielleiters: Dies bezieht sich auf den Erfolg der Lurche gegen die Kieselsteine am 14. Spieltag. Wie "nah" der Aufstieg des FC Lurchschutzgebiet bei derzeit 14:18 Punkten ist, sei dahingestellt.)

1. Liga

Platz	Verein	Heim			Auswärts			Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	Lokomotive Albany 1830	7	1	1	3	4	0	+22	36:14	25:7	26	3.5	1124	A.Reschke
2)	American Soccer Club II	4	3	0	4	3	2	+13	22:9	22:10	20	3.5	1562	L.Kautzsch
3)	Heart of Scapa Flow	3	3	1	4	3	2	+9	28:19	20:12	100	4	110	V.Bongartz
4)	Grobitown Rangers	4	2	2	3	3	2	+7	16:9	19:13	38	3.5	1999	D.Kamlah
5)	FC Südlich	4	2	3	2	3	2	+13	28:15	17:15	88	2	683	S.Bauer
6)	Halifax Heroes	2	4	1	3	3	3	+2	22:20	17:15	26	3	2783	M.Schlumpberger
7)	Kraichgau Rangers	3	3	2	1	4	3	-6	21:27	15:17	38	4	2284	T.Schreckenberger
8)	VfL Chaos 2003	4	1	2	2	1	6	-20	20:40	14:18	48	3	1473	C.Neumann
9)	Mangelsdorfer Mannen	4	4	1	0	1	6	-8	17:25	13:19	0	4.5	1765	R.Gunst
10)	FC Hollywood	3	4	2	1	1	5	-12	16:28	13:19	48	3	-110	T.Gebhard
11)	PS Spielerei	3	3	2	0	1	7	-9	19:28	10:22	50	2.5	2433	T.Edbauer
12)	Titanic Players	1	1	6	0	4	4	-11	13:24	7:25	52	2.5	1210	H.Springer

2. Liga A

Platz	Verein	Heim			Auswärts			Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	SV Comixense	6	2	1	4	1	2	+15	25:10	23:9	16	4.5	597	G.Bischoff
2)	Hexenkessel SV	6	2	1	2	1	4	+11	34:23	19:13	20	3.5	1516	U.Kripp
3)	Steinbock Schilda	7	0	0	2	1	6	+1	33:32	19:13	16	3	2407	J.Haack
4)	Viking Raiders	5	2	0	2	2	5	+6	27:21	18:14	60	4.5	207	R.Schediwy
5)	Die Spekulanten	7	0	1	1	1	6	+8	31:23	17:15	20	2.5	1167	T.Lauterbach
6)	3. FC Eiderstedt	6	1	1	1	2	5	+8	26:18	17:15	46	3.5	1330	M.Ahlemeyer
7)	Reissdorfer Thekentornados	5	2	2	1	2	4	+7	19:12	16:16	72	3	1084	G.Dehmer
8)	Managerclub United	4	0	3	3	2	4	-4	36:40	16:16	56	3	-662	M.Albrecht
9)	Kogge Hansa	2	5	2	2	1	4	-6	19:25	14:18	28	4	1586	T.Bremer
10)	Goaldies	3	0	5	3	1	4	-13	21:34	13:19	74	2.5	-653	M.Frenzel
11)	Soup Dragons	4	0	3	0	3	6	-12	24:36	11:21	50	3	678	O.Schröder
12)	Lokomotive Leipchs	2	3	3	1	0	7	-21	34:55	9:23	86	2.5	-742	J.Elstner

2. Liga B

Platz	Verein	Heim			Auswärts			Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	Agricola Team	5	3	0	5	0	3	+6	25:19	23:9	64	4.5	316	M.Kopp
2)	Blut-Rot Mannheim	7	1	1	2	2	3	+19	35:16	21:11	16	4	1299	M.Hellige
3)	SpVgg Kieselstein	4	3	0	3	2	4	+8	24:16	19:13	102	3.5	1387	P.Drexler
4)	Ritter der Tafelrunde	5	1	2	3	2	3	+5	29:24	19:13	0	3.5	1827	L.Grossmann
5)	Sesamstraßen Kicker	6	0	3	2	2	3	+10	36:26	18:14	12	2	1919	H.Girke
6)	Galaktische Raimgilde	5	2	0	1	2	6	+1	37:36	16:16	64	3.5	744	M.Seidel
7)	Brunswick Lions	4	2	2	2	1	5	-10	24:34	15:17	20	3.5	1699	S.Wöllner
8)	FC Lurchschutzgebiet	4	2	3	1	2	4	-4	29:33	14:18	8	3	-916	(M.Schnalke)
9)	Kallemänner	3	0	4	3	1	5	+6	42:36	13:19	30	2.5	1284	K.-H.Peuckmann
10)	Profexa Vorwärts	4	0	4	0	4	4	+3	25:22	12:20	0	3	1281	B.Lickes
11)	Die heiligen Flußpferde	5	2	2	0	0	7	-9	26:35	12:20	76	2.5	-482	L.Pfeiffer
12)	Atletico Cheb FC	2	2	3	2	0	7	-35	22:57	10:22	68	3	-201	Ch.Wetzstein

1. Liga

10	General Motors	(Lok. Albany 1830)
8	Espora	(FC Südlich)
8	Huch	(Lok. Albany 1830)
8	Der Fuchs	(Kraichgau Rangers)
7	Plagiat	(VfL Chaos 2003)
7	Petra Magoni	(Heart of Scapa Flow)
6	Geteit	(A S C I I)
6	Denis Colin	(Mangelsdorf)
6	Hantschke	(Kraichgau Rangers)
5	Kilo	(Grobitown Rangers)

2. Liga A

13	Peer Siel	(Lok Leipchs)
12	Commerzbank	(Die Spekulanten)
12	Terrine	(Soup Dragons)
10	Maximal	(3. FC Eiderstedt)
9	Urd	(SV Comixense)
9	Atropos	(Viking Raiders)
9	Heinz R. Kuntz	(Lok Leipchs)
8	Majo no Takkyuubin	(Hexenkessel SV)
8	Talent 3	(Managerclub United)
7	Lehmann	(Goaldies)

2. Liga B

13	Kalldroio	(Kallemänner)
13	Varro	(Heilige Flußpferde)
11	Zylonen	(Galakt. Raimgilde)
10	Erec	(Ritter der Tafelrunde)
10	Karlgon	(Kallemänner)
9	Krötenzaun	(Lurchschutzgebiet)
9	Rovaniemi	(Sesamstraßen Kicker)
9	Chumly	(Profexa Vorwärts)
8	Ente	(SpVgg. Kieselstein)
8	Hermann Heimerich	(Blut-Rot Mannheim)