

Mutatis Mutandis Regelheft

GM: Michael Blumöhr

Regeln nach Runde 17

DIE GÜLTIGEN REGELN

Es gelten die Startregeln aus dem AB Extra XXII. Ihr findet diese Regeln im Internet unter dem Link <http://www.amt-fuer-oeffentliche-unordnung.de/partien/mm/startregel.html> oder einfach in der linken Spalte auf Nomic-Startregel klicken. Ich dürfte auch noch ein paar gedruckte Exemplare im Keller haben, wer also eines davon will, soll sich melden.

GEÄNDERTE REGELN:

R.1 Spielzug

(4) Alle zur Veröffentlichung bestimmten Teile eines Spielzuges sind in druckfertiger Form dem GM bis zum ZAT einzureichen. Als druckfertig gelten auch Text und Bilder in elektronischer Form, die in das Layoutprogramm des GM übernommen werden können.

R.2 (NMR)

(1) Ein Spieler kann vom GM auf seinen Antrag von der Abgabe eines Spielzuges freigestellt werden. In diesem Fall kann der Spieler in der entsprechenden Runde keinen Spielzug, auch nicht teilweise, abgeben. Der Antrag muß spätestens in der letzten Runde vor der Freistellung erfolgen. Die Freistellung wird in der Auswertung veröffentlicht. Für solchermaßen freigestellte Spieler erfolgen keine Standardzüge.

(2) Sollte keine solche Freistellung erfolgt sein, aber dennoch bis zum ZAT kein vollständiger Spielzug des Spielers beim GM vorliegen, so gilt dies als unentschuldigter NMR.

(3) Bei jedem unentschuldigtem NMR werden einem Spieler 5 Nomic-Punkte abgezogen.

(4) Liegt kein vollständiger Spielzug vor, so können für fehlende Teile von den Regeln oder vom Spieler zuvor definierte Standardbefehle angewendet werden. Wenn nichts anderes bestimmt ist, haben die von einem Spieler definierten Standardbefehle Vorrang vor regelbasierten Standardbefehlen.

R.3 Startsituation

[O14A - AB WR - Phillip]

(1) Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler 50 Nomic-Punkte.

~~(2) Ein später hinzukommender Spieler hat zu Beginn soviel Nomic-Punkte wie der schlechteste bisherige Spieler am Ende der vorangegangenen Runde.~~

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

R.4 Punktevergabe

[O12A - AB WO - Steffen]

(1) Der Spieler mit der kleinsten Nomiczahl einer Runde erhält den doppelten Wert dieser Zahl zu seinem Nomic-Punkte-Konto. Der Spieler mit der zweitkleinsten Zahl erhält den einfachen Wert seiner Zahl. Wenn mehrere Spieler die gleiche Nomic-Zahl angegeben haben, erhält keiner von ihnen Punkte.

(2) Sollten in einer Runde keinerlei Regeländerungs-Vorschläge von Spielern eingebracht worden sein, so werden allen Spielern 5 Nomicpunkte abgezogen.

(3) Ein Spieler, dessen Regeländerungs-Vorschlag gutig wird, erhält zu seinem Konto 20 Nomicpunkte. Ein Spieler, dessen Regeländerungsvorschlag abgelehnt wird, bekommt von seinem Konto 5 Nomicpunkte abgezogen.

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

1. Der Kredit darf den Kreditgeber nicht auf weniger als 1 Nomic-Punkt bringen.

2. Der Kredit ist auf maximal 5 Runden zu gewähren.

3. Der Zinssatz beträgt einheitlich 5 % pro Runde. Die Zinsen werden auf volle Punkte gerundet.

4. Als Sicherheiten darf der Spieler alle Arten von Versprechen geben.

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

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

R.6 Regeländerungsverfahren bei einfachen Regeln

[AB WF - Phillip]

[AB WK - Runde 8 - Georg]

[AB WN - Runde 11 - Paul]

(1) Ein von einem Spieler eingebrachter Regeländerungs-Vorschlag wird vom GM veröffentlicht. In der folgenden Runde wird von den Spielern zweifach abgestimmt. Zunächst wird über die Vertagung des Vorschlags abgestimmt. Ein Spieler der für Vertagung stimmt muss zwingenderweise als Teil seines Zuges einen Kommentar abgeben welche Änderungen an diesem RÄV seiner Meinung nach notwendig sind. Die zweite Abstimmung betrifft die Annahme oder Ablehnung des Vorschlags.

(2) Sollten mehr "Ja"- als "Nein"-Stimmen für die Vertagung abgegeben werden, so wird die zweite Abstimmung nicht mehr ausgewertet. Der Vorschlag wird vertagt und in der nächsten Runde erneut veröffentlicht und verhandelt.

(3) Der Spieler, dessen Vorschlag vertagt wurde, darf zusätzlich einen neuen Vorschlag einbringen.

(4) Der Spieler, dessen Vorschlag vertagt wurde, ist berechtigt, seinen Vorschlag im Wortlaut und Inhalt zu verändern. Abgestimmt wird immer über die zuletzt vom GM veröffentlichte Fassung.

~~(5) Sollte ein Vorschlag nicht vertagt sein, so ist er angenommen, falls mindestens vier Mal soviel "Ja"- wie "Nein"-Stimmen für ihn abgegeben worden sind.~~

(5) Sollte ein Vorschlag nicht vertagt sein, so ist er angenommen, falls mindestens zwei Mal soviel "Ja"- wie "Nein"-Stimmen für ihn abgegeben worden sind.

(5a) Sollte eine Regel gemäß Absatz (5) nicht angenommen werden so werden alle Stimmen "Vertagung – nein, Annahme ja" in "Vertagung – ja, Annahme ja" umgewandelt und die Abstimmung zur Vertagung gemäß Absatz (1) wird erneut durchgeführt. Sollte nun eine Mehrheit für Vertagung stimmen wird der Vorschlag vertagt und in der nächsten Runde gemäß der Absätze (2) – (4) erneut veröffentlicht und verhandelt. Diese Form der Vertagung kann pro Regelvorschlag jedoch nur zweimal erfolgen, bei der dritten Ablehnung gemäß Absatz (5) gilt der Regelvorschlag als endgültig abgelehnt.

(5b) Ein Spieler kann mit seiner Abstimmung "Vertagung nein – Annahme ja" ausdrücklich angeben dass die Vertagung nicht in eine Ja-Stimme umgewandelt werden darf. In diesem Fall wird seine Stimme in der erneuten Abstimmung zur Vertagung weiterhin als "Nein" gewertet.

(6) Bei Abstimmungen über Regeländerungsvorschläge stimmt ein Standardbefehl immer gegen Vertagen und für die Annahme des Vorschlags. Bei anderen Abstimmungen enthält sich der Standardbefehl.

(7) Diese Bestimmungen werden auch auf Regeländerungen tieferer Hierarchieklassen angewandt, soweit nichts anderes bestimmt ist.

R.12 "Objektregeln"

[AB WC - Phillip]

[AB WM - Runde 10 - Phillip]

(1) Mit Inkrafttreten dieser Regel wird die Regelklasse "Objekte" eingeführt und in dieser die Regeln

1. "Leuchtende Kugel"
2. "Erste Hilfe Kasten"
3. "Reisekoffer"
4. "Wurfaxt"

erlassen.

(2) Die Regelklasse Objekte ist in der Hierarchie unterhalb der Einfachen Regeln angeordnet.

(3) Unabhängig von RÄVs anderer Regelklassen gemäss R.1 (2) kann jeder Spieler in seinem Spielzug bis zu drei Regeländerungsvorschläge die sich ausschließlich auf Objektregeln beziehen, einbringen. Die maximale Anzahl von Objektregel RÄVs, die ein Spieler einbringen darf kann durch andere Regeln verändert werden, ist jedoch immer mindestens eins.

(4) Bei der Veröffentlichung von RÄVs, die ausschließlich auf Objektregeln beziehen, gibt der GM nicht an von welchem Spieler diese eingereicht wurde. Dasselbe gilt für zu diesen RÄVs gehörender erklärender Presse.

(5) In der folgenden Runde wird von den Spielern über Objektregeln einfach abgestimmt. Die Abstimmung betrifft die Annahme oder Ablehnung des Vorschlags.

(6) Ein Vorschlag einer Neueinführung einer Objektregel ist angenommen wenn mindestens zwei "Ja"-Stimmen, mehr "Ja"-Stimmen als "Nein"-Stimmen und höchstens zwei "Nein"-Stimmen abgegeben wurden.

(7) Bei Annahme einer neuen Objektregel bekommen alle Spieler die bezüglich dieser mit "Nein" gestimmt haben 5 Nomic Punkte abgezogen. Bei der Ablehnung einer neuen Objektregel bekommt der Spieler, der diese Regel vorgeschlagen hatte 3 Nomic Punkte abgezogen.

(8) Bei einem Vorschlag zur Aufhebung, Änderung oder Ergänzung einer bestehenden Objektregel werden die Stimmen getrennt nach Spielern, die mindestens ein Objekt der betroffenen Objektregel besitzen und Spielern, die kein Objekt der betroffenen Objektregel besitzen ausgewertet. In jeder dieser Gruppen gilt als Zustimmung wenn mehr "Ja" wie "Nein" Stimmen abgegeben wurden und maximal eine "Nein" Stimmen abgegeben wurde. Eine Gruppe, in der kein Spieler ist, stimmt zu. Nur wenn in beiden Gruppen dem RÄV zugestimmt wird ist dieser angenommen.

(9) Mit der Abstimmung zu einer Objektregel veröffentlicht der GM auch dessen Urheber. Bei der Annahme einer neuen Objektregel bekommt der Spieler, der diese Regel vorgeschlagen hatte 2 Nomic Punkte zu seinem Konto. Wurde von diesem Spieler in der Runde nur eine einzige Objektregel angenommen so erhält stattdessen 3 Nomic Punkte zu seinem Konto.

(10) Die Abstimmung ueber Objektregel RÄVs ist nicht relevant fuer R.4 (3) und R.4 (4).

(11) Es ist möglich die Einführung von ein oder mehreren Objektregeln im Paket mit Regeln einer (oder mehrer) anderen Klasse(n) vorzuschlagen. In diesem Fall wird über das Gesamtpaket entsprechend des Verfahrens für die andere(n) Regelklassen abgestimmt. Die so innerhalb eines Regelpaketes eingebrachten Objektregeln sind nicht relevant für (3), (4), (5), (6), (7), (9) und (10) dieser Regel. Die Aufhebung, Änderung oder Ergänzung einer bestehenden Objektregel im Paket mit RÄVs, die andere Regelklassen betreffen, ist nicht zulässig.

R.13 Umgang mit Objekten

[AB WC - Phillip]

(1) In diesem Spiel gibt es Objekte. Jedes Objekt hat eine eindeutige Objektnummer und eine Objektklasse, wobei die Objektklasse einer Regel der Regelklasse Objekte entspricht. Die so zugeordnete Regel bestimmt in welcher Form das Objekt das Spiel beeinflusst. Ein Objekt kann -aber muß nicht- einen Besitzer, also einem Spieler dem es gehört, haben. Aufgrund seiner Objektklasse kann ein Objekt drüber hinaus weitere Eigenschaften besitzen.

(2) Ein Objekt kommt mit seiner Erschaffung ins Spiel. Für das zu erschaffende Objekt muß die Objektklasse festgelegt sein. Bei der Erschaffung legt der Spielleiter die Objektnummer sowie eventuelle weitere Attribute des Objektes fest. Ein Objekt ohne Besitzer kann in den Besitz eines Spielers kommen, ein Objekt kann den Besitz von einem Spieler zu einem anderen wechseln oder besitzerlos werden. Objekte bestimmter Objektklassen können ihren Besitzern ermöglichen mit ihrem Spielzug Befehle abzugeben. Ein Objekt kann zerstört werden und hört damit auf zu existieren.

(3) Ein Objekt kann aufgrund der Regeln seiner Objektklasse Spielern Nomicpunkte geben oder abziehen. Dabei kann ein bestimmtes Objekt in einer Runde die Nomicpunkte eines bestimmten Spielers maximal um 10 Nomicpunkte verändern und die aufaddierten Beträge der Nomicpunkte-Veränderungen aller Spieler dürfen maximal 20 betragen. Verstossen die Nomicpunkteänderungen eines Objektes gegen diese Einschränkungen verändert das Objekt in dieser Runde bei keinem Spieler Nomic Punkte. Bei mehreren Objekten der selben Objektklasse wird diese Beschränkung jeweils getrennt für jedes Objekt angewandt.

(4) Immer wenn ein Objekt erschaffen wird ordnet der GM ihm eine eindeutige Objektzahl zu. Die Objektzahl wird stets in "[]" angegeben. Das erste erschaffene Objekt bekommt die Objektzahl [1], jedes weitere Objekt die entsprechend nächste Nummer. Freigewordene Objektzahlen zerstörter Objekte werden nicht wieder vergeben.

(5) Für jeden Spieler wird jede Runde die Anzahl maximal zu besitzender Objekte bestimmt, im weiteren ObjektMax des Spielers genannt, und vom GM in der Auswertung veröffentlicht. Der ObjektMax eines Spielers berechnet sich wie folgt:

$1 + (\text{Anzahl Spieler mit weniger Nomic-Punkten}) + (\text{Runde} / 10) \pm (\text{Veränderungen aufgrund anderer Regeln})$ Wobei $(\text{Runde} / 10)$ mathematisch gerundet wird. Sollte der ObjektMax kleiner als 1 sein wird er auf 1 gesetzt.

(6) Spieler können mit ihrem Zug die folgenden Befehle abgeben:

GEBE <Spieler> <Objekt>

NEHME <Spieler> <Objekt>

TAUSCHE <Objekt> <Objekt>

Unter <Spieler> ist jeweils der Namen eines anderen Spielers, unter <Objekt> eine Objektzahl anzugeben. Für den Befehle GEBE muß das angegebene <Objekt> im Besitz des Spielers sein. Bei dem Befehl TAUSCHE muß das erste angegebene Objekt im Besitz des Spielers sein. Geben zwei Spieler jeweils aufeinander passende GEBE und NEHME Befehle bzw. zwei aufeinander passende TAUSCHE Befehle wechseln die angegebenen Objekte entsprechend den Besitzer. Ein Spieler dessen ObjektMax kleiner oder gleich der Anzahl seiner Objekte ist kann den Befehl NEHME nicht abgeben.

(7) Ein Objekt kann seinem Besitzer, oder eventuell auch anderen Spielern, ermöglichen mit seinem Spielzug einen Befehl abzugeben. Dieser Befehl wird immer zusammen mit der Objektzahl abgegeben.

(8) Scheidet ein Spieler aus dem Spiel aus, werden die Gegenstände in seinem Besitz besitzerlos.

(9) Wird eine Objektregel aufgehoben werden alle Objekte dieser Objektklasse zerstört.

(10) Der Spielleiter veröffentlicht mit jeder Auswertung eine Liste der aktuell existierenden Objekte. Zu jedem Objekt wird Objektzahl, Objektklasse, gegebenenfalls Besitzer sowie gegebenenfalls

weitere Attribute die spezifisch für die Objektklasse sind, angegeben.

(11) Bei möglichen Konflikten zwischen Regeln verschiedener Objektklassen wird entsprechend R.9 entschieden.

(12) Bei möglichen Konflikten zwischen verschiedenen Objekten oder bei der Feststellung der Reihenfolge von durch Objekte verursachten Ereignissen wird immer von der grössten Objektzahl absteigend zur kleinsten Objektzahl vorgegangen. Die Auswertung von Befehlen für ein Objekt oder der Befehle GEBE und TAUSCHE erfolgt nur wenn der entsprechende Spieler zum Zeitpunkt der Auswertung Besitzer des Objektes ist und dieses existiert.

R.14 Adalberts Ramschladen

[AB WC - Phillip]

[AB WN - Runde 11 - Georg]

(1) Mit Inkrafttreten dieser Regel eröffnet der GM einen Laden, in dem er Objekte zum Verkauf anbietet. Diesem Laden gibt er einen werbewirksamen Namen seiner Wahl. Dieser Name ersetzt dann das vorläufige n.n. dieser Regel.

(2) Der Laden bietet eine variable Anzahl von Objekten zum Verkauf an. Alle Spieler, deren ObjektMax grösser ist als die Anzahl von Objekten in Ihrem Besitz, können Nomicpunkte für die zum Verkauf stehenden Objekte bieten.

(3) Nach der Bestimmung der ObjektMaxe aller Spieler zählt der GM die Spieler, deren ObjektMax grösser ist als die Anzahl der Objekte, die sie besitzen. Sollten der Laden weniger Objekte im Angebot haben als diese Zahl, bestimmt der GM nach einem zufälligen Verfahren eine beliebige Objektklasse und erschafft ein Objekt dieser Klasse, welches dann ins Angebot des Ladens aufgenommen wird. Dies wird so oft wiederholt, bis die Anzahl der Objekte im Angebot mindestens der Anzahl von Spieler, die bieteberechtigt sind, entspricht.

(4) Spieler, die berechtigt sind Gebote abzugeben, können mit ihrem Zug jeweils ein oder mehrere Objekte (mittels Objektzahl) und jeweils ein dazugehöriges Gebot (in Nomicpunkten) angeben. Ein Gebot muss eine positive, ganzzahlige Anzahl von Nomicpunkten sein. Das kleinstmögliche Gebot ist 1 Nomicpunkt. Gibt ein Spieler mehr als ein Gebot ab, so werden ihm die Anzahl der Gebote

zum Quadrat abgezogen. Die so abgezogenen Nomicpunkte sind nicht Teil eines der Gebote.

(5) Hat ein Spieler für ein Objekt, das vom GM zum Verkauf angeboten wird, ein Gebot abgegeben, das höher ist als alle anderen Gebote, die für dieses Objekt abgegeben wurden, wird er Besitzer des Objektes und ihm werden Nomicpunkte in der Höhe seines Gebotes abgezogen.

~~(6) Hat ein Spieler ein Gebot für ein zum Verkauf stehendes Objekt abgegeben, das nicht höher ist als alle anderen Gebote für dieses Objekt, werden ihm die Hälfte der gebotenen Nomicpunkte (aufgerundet) abgezogen.~~

(6) Sollten zwei oder mehr Spieler das höchste Angebot abgegeben haben, so wird einer der Spieler vom GM zufällig ausgewählt und erhält das Objekt in entsprechender Weise. Dieses Verfahren kann von Objekten der Regelklasse O weiter beeinflusst werden.

(7) Ist ein Objekt das der GM anbietet nach 3 Runden in dem für es Gebote abgegeben werden konnten immer noch nicht in den Besitz eines Spielers übergegangen wird es zerstört.

R. 15 Überlappende RÄV

[AB WE - Phillip]

(1) Werden innerhalb derselben Runde zwei oder mehr Regeländerungsvorschläge eingebracht die jeweils entweder Aufhebung, Änderung, Ergänzung oder Veränderung der Hierarchiekategorie derselben Regel beinhalten oder werden zwei oder mehr Regeländerungsvorschläge eingebracht, die sich logisch gegenseitig ausschliessen oder ausschliessen könnten so werden diese als überlappende RÄVS bezeichnet.

(2) Jeweils gemäss (1) zusammengehörige überlappende RÄVs werden vom GM gekennzeichnet und in einer Gruppe zusammengefasst. Die Gruppe erhält vom GM einen passenden Bezeichner seiner Wahl

(3) Mit der Abstimmung zu den RÄVs einer Gruppe gibt jeder Spieler zu jedem der RÄVS eine Prioritätszahl an. Dabei stehen jedem Spieler immer die Zahlen von 1 bis zur Anzahl der RÄVS innerhalb der Gruppe jeweils genau einmal zur Verfügung. Grössere Prioritätszahlen stehen für eine grössere Wichtigkeit bei der Befassung des RÄVs.

(4) Bei der Auswertung werden die RÄVs einer Gruppe anhand der aufsummierten Prioritätszahlen

die für sie abgegeben wurden in eine Auswertungsreihenfolge sortiert. Da wo ein Gleichstand der aufsummierten Prioritätszahlen eine Einordnung in die Auswertungsreihenfolge nicht eindeutig ermöglicht entscheidet das Los.

(5) Bei der Auswertung über die Abstimmungen zu RÄVs einer Gruppe wird gemäss der nach (4) festgelegten Auswertungsreihenfolge vorgegangen. Sobald ein RÄV der Gruppe angenommen wurde werden alle bis dahin unbefassten RÄVs der Gruppe automatisch vertagt. Abstimmungsergebnisse solcher vertagter RÄVs werden nicht veröffentlicht.

R.16 Wetter

(1) Mit Inkrafttreten dieser Regel wird die Regelklasse "Wetter" eingeführt und werden folgende Regeln erlassen:

1. Sonnig
2. Bewölkt
3. Regen
4. Schnee

(2) Die Regelklasse Wetter ist in der Hierarchie unterhalb der Einfachen Regeln angeordnet.

(3) In den folgenden Runden wird von den Spielern über das Wetterregeln einfach abgestimmt. Die Abstimmung betrifft die Annahme oder Ablehnung des Vorschlags.

(4) Der Vorschlag über eine neue Wetterregel ist angenommen, wenn die Regel mehr "Ja"-Stimmen bekommt, als "Nein"-Stimmen.

(5) Jeder Spieler, der an einer Abstimmung über eine Regel teilnimmt, bekommt 4 Nomic-Punkte zu seinem Konto.

(6) R.4(3) und R.4(4) sind für Abstimmungen über Wetterregeln nicht anzuwenden.

(7) Das aktuelle Wetter wird vom GM jede Runde veröffentlicht. Es wird zufällig vom GM ausgewählt. Jedes Wetter kommt mit der selben Wahrscheinlichkeit.

(8) Das Wetter kann Objekte und andere Regeln beeinflussen. Sollte Regeln über Wetterlagen mit Regeln gleicher Stufe in Konflikt stehen, gehen die Regeln über Wetterlagen vor.

(9) Das Wetter kann auch durch Objekte beeinflusst werden. Dies muss jedoch ausdrücklich in der Objektregel festgelegt sein.

(10) Abweichend von R.10 ist die erste Instanz der Spieler mit den niedrigsten Nomic-Punkten. Die zweite Instanz ist der GM und ein zufällig ausgewählter Spieler.

R.17 2012 ist Nomicjahr

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

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

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

I. Dem Spieler werden 7 Nomicpunkte gutgeschrieben

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

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

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

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

I. Dem Spieler werden 15 Nomicpunkte gutgeschrieben

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

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

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

OBJEKTREGELN

⊙.1 Leuchtende Kugel

[AB WC - Phillip]

(1) Zu Beginn der Runde bekommt der Besitzer der Leuchtenden Kugel 3 Nomic Punkte zu seinem Konto.

⊙.2 Erste Hilfe Kasten

[AB WC - Phillip]

(1) Der Erste Hilfe Kasten ermöglicht dem Besitzer die Abgabe des Befehls

Heile <Spieler>

Unter <Spieler> ist ein Spieler namentlich anzugeben, dies kann auch der Besitzer des Erste Hilfe Kastens sein.

(2) Wurde der Befehl "Heile <Spieler>" abgegeben erhält der angegebene Spieler 10 Nomic Punkte zu seinem Konto und der Erste Hilfe Kasten wird zerstört.

⊙.3 Reisekoffer

[AB WC]

(1) Der ObjektMax des Besitzers des Reisekoffers wird um 3 erhöht.

⊙.4 Wurfaxt

[AB WC - Phillip]

(1) Die Wurfaxt ermöglicht dem Besitzer die Abgabe des Befehls

Zerstöre <Objekt>

Unter <Objekt> ist ein Objekt nummer anzugeben.

(2) Wurde der Befehl "Zerstöre <Objekt>" abgegeben wird das angegebene Objekt zerstört und die Wurfaxt wird zerstört.

O.5 Massageball

[AB WE - Phillip]

(1) Der Massageball ermöglicht dem Besitzer die Abgabe des Befehls

Massiere <Spieler>

Unter <Spieler> ist ein Spieler namentlich anzugeben, dies kann nicht der Besitzer des Massageballs selbst sein.

(2) Wurde der Befehl "Massiere <Spieler>" abgegeben erhält der angegebene Spieler 8 Nomic Punkte zu seinem Konto

O.6 Omas Saftpresse

[AB WE - Phillip]

(1) Omas Saftpresse ermöglicht dem Besitzer die Abgabe des Befehls

Versafts <Objekt>

oder des Befehls

Versafts <Objekt>, <Objekt>

Unter <Objekt> ist jeweils ein Objekt im Besitz des Spielers anzugeben. Es ist nicht zulässig die Omas Saftpresse anzugeben, für die der Befehl abgegeben wurde.

(2) Jedes der mit dem Befehl Versafts angegebenen Objekte wird zerstört.

Für jedes der so zerstörten Objekte erhält der Spieler 5 Nomic Punkte zu seinem Konto.

O.7 Philipps Investmentfond

[AB WE - Paul]

Der Besitzer von Philipps Investmentfonds kann mit seinem Zug eine Nomic Tippzahl abgeben. Stimmt diese Zahl mit der abgegebenen Nomiczahl eines anderen Spielers überein, bekommt der Besitzer 4 Nomicpunkte. Sollte kein anderer Spieler diese Zahl abgegeben haben verliert der Besitzer 1 Nomicpunkt. Nach 3 falsch abgegebenen Tipps wird Philipps Investmentfond zerstört.

O.8 Kommunistischer Packesel

[AB WF - Paul]

Der "kommunistische Packesel" erhöht das Objektmax des Besitzers um zwei Punkte und das Objektmax aller anderen Spieler um einen Punkt. Der Spieler erhält beim Ersteigern des "kommunistischen Packesels" 2 Nomicpunkte.

O.9 Wundertüte

[AB WF - Phillip]

(1) Wird ein Spieler Besitzer der Wundertüte, dann bestimmt der GM zwei mal nach einem zufälligem Verfahren eine beliebige Objektklasse -nicht jedoch die Objektklasse Wundertüte- und erschafft jeweils ein Objekt dieser Klasse.

Der Besitzer der Wundertüte wird Besitzer dieser neu erschaffenen Objekte, dann wird die Wundertüte zerstört.

O.10 Zauber-Zylinder

[AB WF - Phillip]

(1) Bei der Erstellung der Auswertung bestimmt der GM nach einem zufälligem Verfahren eine beliebige Objektklasse, nicht jedoch die Objektklasse "Zauber-Zylinder". Bis zur Erstellung der nächsten Auswertung ist der Zauber-Zylinder auch ein Objekt der so bestimmten Objektklasse. Diese Objektklasse wird als Eigenschaft des Zauber-Zylinder in der Liste der aktuell existierenden Objekte veröffentlicht. Für unterschiedliche Zauber-Zylinder wird die zusätzliche Objektklasse jeweils unabhängig voneinander bestimmt.

(2) Insbesondere kann der Besitzer des Zauber-Zylinders Befehle abgeben, die durch die zusätzliche Objektklasse des Zauber-Zylinders ermöglicht werden.

(3) Nimmt der Zauber-Zylinder eine zusätzliche Objektklasse an, die Attribute des Objektes beinhaltet welche der Zauber-Zylinder nicht hat, bekommt der Zauber-Zylinder diese Attribute als ob er gerade als ein Objekt der zusätzliche Objektklasse neu erschaffen worden wäre.

Diese Attribute behält der Zauber-Zylinder bei wenn er die zusätzliche Objektklasse wechselt, auch wenn die Attribute für die neue zusätzliche Objektklasse keine Relevanz haben.

O.11 Kompromittierende Photos des Präsidenten der Vereinigten Staaten

[AB WG - Paul]

Wer dieses Objekt besitzt nennt eine Objektklasse. Sollte ein Objekt dieser Objektklasse in Adalberts Ramschladen auftauchen, kommt dieses Objekt nicht zur Versteigerung sondern wird mit den Kompromittierende Photos des Präsidenten der Vereinigten Staaten ausgetauscht. Der Besitzer erhält das Objekt und die Kompromittierende Photos des Präsidenten der Vereinigten Staaten kommen stattdessen zur Versteigerung. Die Kompromittierende Photos des Präsidenten der Vereinigten Staaten erhöhen den Objektmax des Besitzers um eins.

O.12 Staatsbank

[AB WG - Paul]

[AB WU - Phillip]

(1) Es kann nur ein Objekt dieser Objektklasse geben.

Die STAATSBANK hat Konten aller Spieler, die den Namen Ihrer Konteninhaber tragen. Die eingelagerten NPs werden mit vier Stellen hinter dem Komma geführt. Es können aber nur ganze Punkte eingelagert oder entnommen werden. Die Konten müssen zu jeder Runde offengelegt werden, d.h. werden veröffentlicht.

Die Nomicpunkte, die Spieler für Gebote an "Adalberts Ramschladen" abführen müssen, werden auf dem Konto "Adalbert" eingelagert.

Die in der STAATSBANK eingelagerten NPs werden pro Runde mit 4,0% verzinst.

Die Nomicpunkte auf dem Konto des Besitzers der STAATSBANK werden mit 4,5% verzinst.

Der Besitzer der STAATSBANK kann natürlich nicht über die Nomicpunkte in der STAATSBANK verfügen, außer denen in dem Konto mit seinem Namen.

Alle Spieler können jederzeit Punkte auf Ihre Konten einzahlen oder entnehmen.

Die STAATSBANK kann nur von Objekten manipuliert, verändert oder zerstört werden, die sich in Ihrem genauen Wortlaut "STAATSBANK" auf die STAATSBANK beziehen, eine Ausnahme ist die "Firewall".

Der Besitzer der STAATSBANK muss in Abstimmungen über Objekte die den Wortlaut "STAATSBANK" im Regeltext beinhalten und auch eine Einflussnahme auf die STAATSBANK beschreiben grundsätzlich zustimmen. Da die Abstimmung geheim ist verändert der Spielleiter anderslautende Stimmen in JA.

(2) Aktionen eines Spielers, die seinen Kontostand bei der Staatsbank ins negative bringen sind nicht zulässig und werden nicht ausgeführt.

Ein Spieler der einen negativen Kontostand hat kann nur einzahlen, andere Aktionen die STAATSBANK betreffen sind nicht zulässig.

(3) Ein Spieler kann angeben, daß bis zu 20 Nomicpunkte seines Konto bei der STAATSBANK auf das STAATSBANK Konto eines anderen Spielers überwiesen werden sollen.

Dabei fallen zusätzliche Kosten von einem Nomicpunkt an.

(4) Ein Spieler kann angeben in dieser Runde seine Gebote bei Adalbert per Kundenkarte zu bezahlen.

In diesem Fall werden die anfallenden Kosten gemäß R.14(5), wenn sie in der Gesamtsumme den STAATSBANK Kontostand des Spielers nicht überschreiten, nicht direkt von seinen Nomicpunkten abgezogen sondern stattdessen von seinem Konto bei der STAATSBANK. Dabei wird der Betrag um 15% reduziert.

O.13 BEUTEL MIT MURMELN

[AB WK - Phillip]

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

(2) Wurde der Befehl "Ausschütten" abgegeben so wird für jedes abgegebene Gebot aller anderen Spieler 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.

(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.

(4) Hat ein anderer 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. Es kann sein, dass ein Gebot zufällig einem Objekt zugeordnet wird für das der Spieler ursprünglich ein anderes Gebot abgegeben hatte, selbst für den Fall, dass die beiden Gebote gleich hoch sind.

(5) Hat ein Spieler in der folgenden Runde nachdem er in den Besitz des Beutels mit Murmeln gekommen ist, keinen Befehl für diesen abgegeben so wird der Beutel mit Murmeln am Ende dieser Runde zerstört.

O.14 SCHWARZER PETER

[AB WK - Georg]

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

(2) Der Besitzer des Schwarzen Peters darf mit seinem Zug den Befehl: "Tausche Schwarzen Peter gegen Objektnummer" angeben, wobei Objektnummer ein Objekt, das im Besitz eines anderen Spielers (im nachfolgenden als "Tauschopfer" bezeichnet) steht, bezeichnen muss.

(3) Sollte der Besizer des Schwarzen Peters einen Tauschbefehl gemäß Absatz (2) abgeben, so tauschen der Schwarze Peter und das Zielobjekt am Ende der Runde den Besitzer. Die Auswirkungen des Objektes in dieser Runde werden jedoch noch "normal", mit dem Objekt im Besitz des Tauschopfers, ausgewertet.

(4) Sollte das Zielobjekt am Ende der Runde nicht mehr bestehen, so geht der Schwarze Peter trotzdem in den Besitz des Tauschopfers über.

(5) Der Schwarze Peter darf nicht gegen seinen unmittelbaren Vorbesitzer angewendet werden.

O.15 Aktion Sonderverkauf

[AB WL - Phillip]

(1) Wenn ein Objekt "Aktion Sonderverkauf" erschaffen wird, dann erschafft der GM in aufsteigender Reihenfolge von jeder Objektklasse, von der zu diesem Zeitpunkt grundsätzlich ein Objekt erschaffen und in Adalberts Ramschladen aufgenommen werden kann, ein neues Objekt, welches dann ins Angebot von Adalberts Ramschladen aufgenommen wird.

Dabei wird die Objektklasse "Aktion Sonderverkauf" ausgelassen.

Ist dieser Vorgang abgeschlossen wird das Objekt "Aktion Sonderverkauf" zerstört.

O.16 KOMMUNISTISCHE LEGEHENNE

[O10D - AB WM - Phillip]

[O16B - AB WU - Steffen]

(1) Zu Beginn der Runde bekommt jeder Spieler einen Nomic Punkt zu seinem Konto.

Die "Kommunistische Legehennen" erhöht das Objektmax des Besitzers um einen Punkt.

Der Spieler erhält beim Ersteigern der "Kommunistischen Legehennen" 2 Nomicpunkte.

(2) Durch den Befehl "Lege Ei" legt die Kommunistische Legehennen ein Ei. Sie erhält dadurch die Eigenschaft brütet.

(3) Das Ei kann durch "Nimm Ei" von der Kommunistische Legehennen weggenommen werden und an die STAATSBANK verkauft. Der Benutzer erhält hierfür 3 NPs auf sein Konto gutgeschrieben. In diesem Fall verliert die Kommunistische Legehennen die Eigenschaft brütet.

(4) Wenn die Kommunistische Legehennen die Eigenschaft brütet hat, ist sie besonders wachsam. Sollte durch eine Regel oder Aktion ein Objekt zerstört werden, wirft sich die Henne dazwischen und verhindert einmalig die Zerstörung des Objekts. Die Kommunistische Legehennen wird hierdurch zerstört.

O.17 VORLÄUFIGER PUNKTESPEICHER

[O10E - AB WM - Georg]

(1) Sollte ein Spieler in Besitz des Objekts "Punktespeicher" stehen und von Regel R.13 (3) betroffen werden, so speichert dieses Objekt alle Nomic-Punkte die der Spieler aufgrund der Regel R.13 (3) verliert.

(2) Sollte der Besitzer des Objekts "vorläufiger Punktespeicher" in einer Runde weniger als 20 Nomic-Punkte aufgrund seiner Objekte erhalten, so gehen Nomic-Punkte aus dem vorläufigen Punktespeicher in seinen Besitz über. Die Zahl dieser Nomicpunkte ist die höchstmögliche Zahl die der Spieler aufgrund der Beschränkungen von Regel R.13 (3) erhalten darf. Sollte der vorläufige Punktespeicher noch mehr Punkte besitzen so bleiben diese in seinem Besitz und können in darauffolgenden Runde dem Objektbesitzer ausgezahlt werden.

(3) Sollte ein vorläufiger Punktespeicher den Besitzer wechseln so werden die gespeicherten Punkte ab dem Besitzerwechsel gemäß Absatz (2) dem Neubesitzer gutgeschrieben.

O.18 Bauchrednerpuppe

[O11C - AB WN - Phillip]

(1) Wenn der Besitzer der Bauchrednerpuppe ein Objektmax hat, der grösser ist als die Anzahl von Objekten in seinem Besitz, kann er den Befehl

Biete auf <Objekt>

abgeben. Unter Objekt ist ein Objekt im Angebot von Adalberts Ramschladen anzugeben.

(2) Wenn der Besitzer der Bauchrednerpuppe aufgrund anderer Regelungen für ein bestimmtes Objekt kein Gebot von genau einen Nomicpunkt abgeben dürfte oder wenn ein Objekt auch bei der Abgabe eines Gebotes das höher ist als alle anderen Gebote, die für dieses Objekt abgegeben wurden, nicht in den Besitz des bietenden Spielers wechseln würde, so darf dieses Objekt auch nicht als <Objekt> beim Befehl "Biete auf" angegeben werden.

(3) Hat kein Spieler ein Gebot für das angegebene Objekt abgegeben und ist das angegebene Objekt zum Zeitpunkt der Auswertung des "Biete auf" Befehls noch im Besitz von Adalberts Ramschladen, so

wird der Besitzer der Bauchrednerpuppe neuer Besitzer des angegebenen Objekts.

In diesem Fall wird Adalberts Konto bei der STAATSBANK ein Nomicpunkt gutgeschrieben.

(4) Die Abgabe des "Biete auf" Befehls zählt nicht als Gebot im Sinne von R.14(4).

(5) Der Besitzer der Bauchrednerpuppe ist berechtigt dieser einen Namen zu geben. Hat eine Bauchrednerpuppe einen Namen, so wird dieser mit in der Liste der aktuell existierenden Objekte veröffentlicht.

0.19 ADALBERT-AKTIEPAKET

[O12B - AB WO - Phillip]

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

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

0.20 BAUSATZ NR. 23A

[O12C - AB WO - Oliver]

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

Baue <Objektklasse>

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

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

0.21 FRISBIE

[O12D - AB WO - Georg]

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

0.22 GEHEIMES KLON LABORATORIUM

[O12E - AB WO - Paul]

(1) Wenn das geheime Klon Laboratorium zum ersten Mal in den Besitz eines Spielers kommt, von dem zu diesem Zeitpunkt kein Doppelgänger existiert, dann wird ein Spiegelbildspieler dieses Besitzers des geheimen Klon Laboratoriums (im folgenden wird dieser Spieler als namengebender Spieler bezeichnet) angelegt und sofort als Spieler der laufenden Partie aufgenommen.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

0.23 NACHTSICHTGERÄT

[O12F - AB WO - Paul]

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

0.24 RICHTERROBE

[O12G - AB WO - Steffen]

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

(2) Hat ein Spieler das Gericht angerufen und der GM hat dazu in irgendeiner Instanz eine Entscheidung zu treffen, wird zuerst geprüft ob die zur Gerichtsanhörung führende Uneinigkeit über die Auslegung einer oder mehrere Regeln sich auf ein oder mehrere Objektregeln beziehen, die Attribute einer Richterrobe im Besitz eines Spielers sind, der nicht der gerichtsanhörende Spieler ist. Ist dies der Fall wird die Entscheidung des GM zur Gerichtsanhörung um eine Runde aufgeschoben. Der GM bestimmt für jede der so betroffenen Objektregeln den Spieler, der nicht gerichtsanhörender Spieler ist und im Besitz der Richterrobe mit der höchsten Objektzahl ist, für die die betroffene Objektregel als Attribut gelistet wird. Der oder die so bestimmten Spieler müssen mit ihrem Zug ein Rechtsgutachten abgeben, wie die Objektregel(n) im Bezug auf die Gerichtsanhörung auszulegen ist bzw. sind.

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

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

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

0.25 SCHMUSEKATZE

[O12H - AB WO - Phillip]

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

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

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

0.26 VENTILATOR

[O12I - AB WO - Phillip]

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

0.27 2000 bunte Heliumballons

(1) Der ObjektMax des Besitzers der 2000 bunten Heliumballons wird um 5 erhöht.

(2) Wenn der Spieler, der im Besitz der 2000 bunten Heliumballons ist, mit seinem Zug keinen RÄV eingereicht hat werden die 2000 bunten Heliumballons zerstört.

(3) Sind 2000 bunte Heliumballons im Angebot von Adalberts Ramschladen so können auch Spieler, die aufgrund ihres ObjektMax in dieser Runde

nicht bieteberechtigt sind, ein Gebot für die 2000 bunten Heliumballons abgeben, so als ob sie normal bieteberechtigt wären. Dies ermöglicht diesen Spielern jedoch nicht Gebote für andere Objekte im Angebot von Adalbert abzugeben.

0.28 Bauchrednerpuppe DeLuxe

(1) Der Besitzer der Bauchrednerpuppe DeLuxe darf mit seinem Zug den Befehl "Biete <Objekt> Limit <n>" abgeben wobei <Objekt> für ein Objekt aus Adalberts Ramschladen steht (nachfolgend als "Zielobjekt" bezeichnet) und <n> für eine positive, ganze Zahl (nachfolgend als "Limit" bezeichnet).

(2) Während der Versteigerungen von Adalberts Objekten ersetzt der GM diesen Befehl durch ein Gebot auf das Zielobjekt, das mindestens 1 Nomic-Punkt beträgt und das um einen Nomic-Punkt höher ist als das höchste Gebot eines anderen Spielers auf das selbe Objekt, höchstens aber so hoch wie der Limit. Dieses Gebot wird als reguläres Gebot des Besitzers der Bauchrednerpuppe DeLuxe ausgewertet, für das alle anderen Einschränkungen und Bestimmungen für solche Gebote gelten.

(3) Sollten zwei oder mehr Spieler mit Hilfe der Bauchrednerpuppe DeLuxe auf das selbe Objekt bieten, so wird jedes Gebot, das nicht den höchsten Limit hat, als Gebot am Limit ausgewertet (z.B. der Befehl "Biete xy Limit 5" wird in ein Gebot auf 5 Nomic-Punkte umgewandelt). Das höchste Gebot oder die höchsten Gebote werden gemäß Absatz (2) ausgewertet.

(4) Sollte das aus dem Befehl an die Bauchrednerpuppe DeLuxe stammende Gebot erfolgreich sein so wird die Bauchrednerpuppe DeLuxe am Ende der Runde zerstört.

0.29 Maschinenstürmer

Die Maschinenstürmer können nicht ersteigert werden. In der Runde nachdem sie in Adalberts Laden gekommen sind gehen sie in Besitz des Spielers der im Alphabet an erster Stelle kommt.

Der Besitzer kann mit dem Befehl ZERSTÖRE <Objekt> ein Objekt eines anderen Spielers zerstören.

Die Maschinenstürmer können nicht durch Omas Saftpresse zerstört werden.

Sobald die Maschinenstürmer in Besitz eines Spielers sind, gehen sie am Ende der Runde in den Be-

sitz des Spielers der mit seinem Namen an nächster Stelle im Alphabet kommt. Ist der Besitzer im Alphabet an letzter Stelle werden die Maschinenstürmer am Ende der Runde zerstört.

Die Maschinenstürmer erhöhen den Objektmax des Spielers um eins.

0.30 Objektversicherung

(1) Der Besitzer des Objektes "Objektversicherung" kann mit seinem Zug den Befehl "Versichere <V-Objektnummer> <Z-Objektnummer>" angeben wobei V-Objektnummer für die Objektnummer des "Objektversicherungs"-Objekts steht und Z-Objektnummer für ein anderes Objekt (im folgenden als "Zielobjekt" bezeichnet) steht. Mit diesem Befehl gilt das Objekt so lange als "versichert" bis die Objektversicherung zerstört wurde oder gemäß Absatz (5) auf ein anderes Objekt angewendet wird.

(2) Sollte ein versichertes Objekt seinem Besitzer auf unnatürliche Art und Weise verlorengehen so bekommt der Besitzer des entsprechenden Versicherungsobjektes den Wert des Objekts in Nomic-Punkten ersetzt.

(3) Unter dem Begriff "unnatürliche Art" gemäß Absatz (2) versteht man den Verlust des Objektes der nicht direkt aufgrund eines Befehls oder einer Aktion des Objektbesitzers zustandekommt und der nicht dem natürlichen Verhalten des Objektes (z.B. begrenzte Lebensdauer) entspricht. Beispiele für Verluste der unnatürlichen Art wären eine Zerstörung durch die Wurfaxt oder ein Verlust des Objekts durch den Schwarzen Peter.

(4) Unter dem Wert des Objekts versteht man die Anzahl der Nomic-Punkte, die bei der letzten Versteigerungs- oder Verkaufstransaktion dieses Objektes bezahlt worden waren. Sollte das Objekt niemals Subjekt einer Versteigerungs- oder Verkaufstransaktion gewesen sein, so wird der Wert als der Wert des gleichen Objektes mit der höchsten Objektnummer, für das eine Versteigerungs- oder Verkaufstransaktion stattfand, angesetzt. Sollte auch dies nicht zu einer eindeutigen Wertermittlung führen so wird der Wert auf 5 Nomic-Punkte angesetzt.

(5) Der Besitzer der Objektversicherung kann mit einem späteren Zug ein anderes Objekt in seinem Besitz versichern. In diesem Fall erlischt die alte Versicherung. Zudem muss er in diesem Fall eine Provision von einem fünftel des Werts des neuen Objektes gemäß Absatz (4) (Nachkommastellen aufgerundet) zahlen. Der erste "Versichere"-Befehl

gemäß Absatz (1) ist jedoch ausdrücklich mit keinen Kosten des Objektbesitzers verbunden.

(6) Im Versicherungsfall erlischt die Versicherung auf das Zielobjekt, die Objektversicherung wird aber nicht zerstört sondern kann gemäß Absatz (5) auf ein anderes Objekt im Besitz des Spielers angewendet werden.

(7) Sollte ein Objekt der Klasse "Objektversicherung" den Besitzer wechseln, so bleibt die Versicherung bis auf weiteres bestehen. Im Versicherungsfall wird die Prämie jedoch auf jeden Fall dem Besitzer der Versicherung, nicht dem Besitzer des Zielobjekts ausgezahlt.

0.31 Wetterschirm

(1) Es wird das Objekt Wetterschirm eingeführt. Bei Regenwetter bekommt der Objektbesitzer 4 Nomic-Punkte.

(2) Für jeden Spieler, der keinen Regenschirm besitzt bekommt der Besitzer 2 Nomic-Punkte für jede Runde.

0.32 Bauchrednerpuppe "Schnäppchenjäger"

(1) Es kann pro Runde maximal ein Objekt dieser Objektklasse erschaffen werden und es darf maximal drei Objekte dieser Klasse geben - sollte ein viertes Objekt dieser Klasse erschaffen werden so wird die Bauchrednerpuppe "Schnäppchenjäger" mit der niedrigsten Objektnummer sofort zerstört und alle Befehle für diese Puppe sind hinfällig.

(2) Der Besitzer der Bauchrednerpuppe "Schnäppchenjäger" kann mit seinem Befehl eine geordnete Liste an Objekten aus Adalberts Ramschladen abgeben. Das erste Objekt auf dieser Liste, für das kein Gebot von einem anderen Spieler abgegeben wurde, wird von Adalbert für 1 Nomic-Punkt an den Besitzer der Bauchrednerpuppe "Schnäppchenjäger" verkauft.

(3) Die Befehle der Bauchrednerpuppen "Schnäppchenjäger" werden in aufsteigender Reihenfolge ihrer Objektnummern ausgewertet. Sollten also zwei Bauchrednerpuppen dieses Modells gemäß Absatz (2) auf das gleiche Objekt "bieten" so hat die Puppe mit der niedrigen Objektnummer Vorrang, die Objektliste die für die andere Puppe ab-

gegeben wurde kann allerdings noch weiter abgearbeitet werden.

0.33 Schrödingers Katze

(1) Schrödingers Katze ermöglicht dem Besitzer die Abgabe des Befehls

Miau <Zufallsereignis> , <Zufallsbereich> , <Zufallszähler> , <Zufallsergebnis>

(2.1) <Zufallsereignis> beschreibt ein Attribut das vom GM bei der Auswertung nach einem zufälligen Verfahren bestimmt wird, zum Beispiel "eine Objektklasse", "eine Zahl zwischen 1 und 6" oder "Kopf oder Zahl".

(2.2) Dabei können sowohl Attribute angegeben werden für die das zufällige Verfahren nicht genau bestimmt ist, als auch Attribute für die das Verfahren (zum Beispiel "durch Werfen einer Münze") festgelegt ist.

(2.3) <Zufallsereignis> muss immer das kleinste, nicht weiter unterteilbare zufällig bestimmte Attribut sein. Ein Attribut das sich aus einzelnen zufällig bestimmten Attributen zusammensetzt ist nicht zulässig.

(2.4) Ein Attribut das ganz oder in Teilen durch einen oder mehrere Spieler bestimmt wird (zum Beispiel eine abgegebene Nomiczahl) oder durch Ereignisse die ausserhalb der Einflussmöglichkeiten des GMs liegen (zum Beispiel die Außentemperatur am Tag der Auswertung), ist keine zulässige Angabe für <Zufallsereignis>.

(3.1) <Zufallsbereich> gibt eine Regel oder eine Liste von Regeln an, innerhalb von denen die Bestimmung des angegebenen <Zufallsereignis> ein relevantes Ereignis ist.

(3.2) <Zufallsbereich> kann auch als * angegeben werden werden, in diesem Fall umfasst der Zufallsbereich die kompletten aktuell gültigen Regeln.

(4) <Zufallszähler> ist eine natürliche positive Zahl n.

(5) <Zufallsergebnis> ist eine zulässige Ausprägung von <Zufallsereignis>.

(6) Die Abgabe des Miau-Befehls und seiner Parameter wird in der Auswertung nicht veröffentlicht.

(7) Wenn der GM bei der Auswertung innerhalb des <Zufallsbereich> zum n-ten mal (n sei dabei durch den <Zufallszähler> angegeben) ein <Zu-

fallsergebnis> bestimmt, so ist das Ergebnis dieser Bestimmung als <Zufallsergebnis> festgelegt.

(8) Findet bei der Auswertung keine Bestimmung eines Attributs, das durch <Zufallsereignis>, <Zufallsbereich> und <Zufallszähler> eindeutig beschrieben ist, statt so hat der Miau Befehl keine Auswirkung.

(9) Versucht Schrödingers Katze das Ergebnis einer Zufallsbestimmung festzulegen, das zum Zeitpunkt an dem dies ausgewertet wird bereits anderweitig festgelegt wurde (z.B. durch eine "Schrödingers Katze" mit grösserer Objekt Nummer oder eine andere Regel) ändert Schrödingers Katze das bereits bestehende Ergebnis auf <Zufallsergebnis>.

In diesem Fall wird Schrödingers Katze nach der Auswertung des Miau-Befehls zerstört.

0.34 Tarotkarten der alten Zigeunerin

(1) Die Tarotkarten der alten Zigeunerin (im folgenden kurz als "Tarotkarten" bezeichnet) erlauben es dem Besitzer einen bedingten Zug abzugeben, also einen Teil oder auch den ganzen Spielzug abhängig von einer Bedingung zu formulieren.

Die Abgabe eines bedingten Zuges erfolgt in der Form:

<Objekt Nummer> WENN <Bedingung> DANN

<Teil Spielzug>

<Objekt Nummer> ANSONSTEN

<Alternativer Teil Spielzug>

<Objekt Nummer> ENDE

Dabei ist bei <Objekt Nummer> jeweils die Objekt Nummer der Tarotkarten anzugeben.

<Teil Spielzug> bzw. <Alternativer Teil Spielzug> sind beliebige Teile des Spielzuges, den der Besitzer der Tarotkarten abgibt, von diesen Teilen wird genau einer ausgeführt. Andere Teile des Spielzuges können ausserhalb des WENN ... ENDE Blocks stehen und sind somit nicht bedingt und werden immer ausgewertet. <Teil Spielzug> bzw. <Alternativer Teil Spielzug> können aber auch jeweils einen für sich kompletten Spielzug beinhalten.

Unter <Bedingung> ist in maximal 50 Wörtern eine Bedingung zu formulieren, die der GM zum Zeitpunkt der Auswertung entweder als erfüllt oder als nicht erfüllt bestimmen kann.

<Bedingung> kann sich dabei auch auf abgegebene Züge anderer Spieler oder auf Informationen beziehen, die entweder nur dem GM bekannt sind oder dem Spieler aus anderen Gründen zum Zeitpunkt der Zugabgabe nicht zugänglich waren. <Bedingung> muss so formuliert sein dass sie nach Kenntnissatnd des GMs zur Auswertung entweder eindeutig erfüllt oder eindeutig nicht erfüllt ist. Sie darf insbesondere keine subjektiven Beurteilungen des GMs beinhalten.

(2) Ist die <Bedingung> erfüllt wird vom GM der <Teil Spielzug> ausgewertet, ist <Bedingung> nicht erfüllt wird dagegen der <Alternativer Teil Spielzug> ausgewertet.

Der andere, jeweils nicht ausgewertete Teil wird im Bezug auf die Auswertung als nicht existent betrachtet. In der Auswertung wird nicht veröffentlicht ob und in welcher Form der Besitzer Tarotkarten einen bedingten Zug abgegeben hat.

(3) Bei der Auswertung der Spielerzüge kann es aufgrund des Einsatzes von Tarotkarten unter bestimmten Umständen zu nicht eindeutig widerspruchsfrei zu lösenden Situationen kommen, zum Beispiel beim Auftreten von selbstreferenzierenden oder kreuzreferenzierenden Bezügen.

In diesem Fall wird entsprechend der gültigen Regeln für Reihenfolge und Konflikten bei Objekten vorgegangen. Kann dabei <Bedingung> weder als eindeutig erfüllt noch als eindeutig nicht erfüllt bewertet werden, so werden die Tarotkarten zerstört und weder <Teil Spielzug> noch <Alternativer Teil Spielzug> ausgewertet. Dies kann einen vollständigen oder teilweisen NMR zur Folge haben.

(4) Wird bei der Abgabe eines bedingten Zuges gemäss (1) ein formaler Fehler gemacht obliegt der Entscheidung des GM, wie mit diesem zu verfahren ist. Auch dies kann einen vollständigen oder teilweisen NMR zur Folge haben. Sofern die Existens eines formalen Fehlers unstrittig ist, kann die Auslegung des GMs wie mit diesem zu verfahren ist nicht durch eine Anrufung des Gerichts in Frage gestellt werden.

(5) Besitzt ein Spieler zwei oder mehr Objekte "Tarotkarten der alten Zigeunerin" so kann er entsprechend mehrere sequenziell abgeschlossene bedingte Teilzüge in seinem Spielzug angeben. Eine Schachtelung oder Überlappung von bedingten Teilzügen ist nicht zulässig.

0.35 Union of Nomic Workers

Die Union of Nomic Workers wird sobald sie in Adalberts Laden auftauchen in gemeinschaftlichen Besitz überführt und die Union of Nomic Workers als Besitzer eingetragen. Die Union of Nomic Workers kann niemals in Besitz eines Spielers sein.

Die Union nimmt dem Spieler mit den meisten Punkten (incl. Punkte auf dem Konto der STAATSBANK) 1,5% (aufgerundet) ab und zahlt diese dem Spieler mit den wenigsten Punkten (incl. Konto) auf sein Konto bei der STAATSBANK ein.

Die Union nimmt dem Spieler mit dem zweitmeisten Punkten (incl. Punkte auf dem Konto der STAATSBANK) 1,0 % (aufgerundet) ab und zahlt diese dem Spieler mit den zweitwenigsten Punkten (incl. Konto) auf sein Konto bei der STAATSBANK ein.

0.36 Ausserirdisches Artefakt

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

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

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

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

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

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

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

Die so abgegebenen Befehle/Aktionen werden veröffentlicht.

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

Diese Befehle bzw. diese Aktionen haben keine weiteren Auswirkungen.

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

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

0.37 Unheimliche Geistererscheinung

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

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

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

Frage <Ja-Nein-Frage>

oder den Befehl

Benenne <Name>

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

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

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

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

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

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

O. 38 Kontakte zur organisierten Kriminalität

Die Kontakte zur organisierten Kriminalität treiben für den Besitzer dieses Objektes Schutzgeld ein. 2 Nomicpunkte werden von Adalberts Konto in der STAATSBANK und 1 Nomicpunkt direkt vom Spieler mit den meisten Objekten direkt an den Besitzer dieses Objekts transferiert. Der Spieler mit den meisten Objekten verliert dieses Objekt an den Spieler mit den wenigsten Objekten & kann an Ersteigerungen dieses Objekt nicht teilnehmen.

O.39 Otto Amazon Ltd.

1. Die Otto Amazon Ltd ist ein Internetversandhaus welches mit günstiger Ware aus asiatischen Freihandelszonen handelt. Zahlungen funktionieren lediglich über Abbuchung von Konten bei der STAATSBANK. Die Otto Amazon Ltd. führt dafür ein eigenes Konto in der STAATSBANK.

2. Die Otto Amazon Ltd. ist ohne Besitzer und wird auch so in der Liste geführt. Sie wird nicht versteigert und es kann auch keine zweites Objekt Otto Amazon Ltd. erzeugt werden.

3. Jede Runde steht ein anderes Objekt im Angebot des Versandhauses. In der ersten Runde wird das erste gelistete Objekt (O1 leuchtende Kugel) angeboten, in der nächsten Runde das nächste Objekt in der Liste der Objektregeln (O2) angeboten und so weiter. Sollte kein Objekt mehr in der Liste folgen wird wieder am Listenanfang begonnen. Das aktuell angebotene Objekt wird in Klammern in der Spalte die die Otto Amazon Ltd. in der Objektliste einnimmt angeben.

4. Einfache Bestellung: jeder Spieler kann, sobald er mindestens 5 NP auf dem Konto der STAATSBANK hat und er weniger Objekte als Objektmax besitzt, eine Bestellung abgeben. Die Bestellung geschieht indem der Bestellende die Objekt Nummer der Otto Amazon Ltd. in eckigen Klammer angibt: [xy]. Kommentare sind nicht nötig. Es kann nur eine Bestellung pro Spieler abgeben werden.

5. Zu Beginn der folgenden Runde werden von allen Spielern die ein Objekt bestellt haben 5 Nomicpunkte auf das Konto der Otto Amazon Ltd. transferiert. Die Otto Amazon Ltd. erschafft, für jeden Spieler dessen Banktransfer vollständig war, das Objekt welches in der letzten Runde angeboten wurde mit dem entsprechenden Spieler als Besitzer.

6. Wurfäxte und die Maschinenstürmer können die Otto Amazon Ltd. nicht zerstören.

O.40 Suppenküche der Heilsarmee

(1) Es kann immer nur ein Objekt Suppenküche der Heilsarmee geben.

(2) Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt die Suppenküche der Heilsarmee in das Angebot von Adalbert aufgenommen wird oder in den Besitz eines Spielers kommt wird sie sofort besitzerlos.

(3) Zu Beginn der Runde bekommen der oder die Spieler mit den wenigsten Nomicpunkten 5 Nomicpunkte zu ihrem Konto.

O.41 Wettersatellit

(1) Jeder Spieler kann mit seinem Zug für den Wettersatellit den Befehl "Aus dem Orbit schießen" geben.

Jeder Spieler der diesen Befehl abgegeben hat bekommt 6 Nomicpunkte abgezogen. Hat mindestens ein Spieler diesen Befehl abgegeben wird der Wettersatellit zerstört.

(2) Der Besitzer des Wettersatellits kann mit seinem Zug den Befehl

Wettermanipulation <Wetter>

abgeben; dabei ist unter <Wetter> eine gültige Wetterregel anzugeben.

Bei der Bestimmung des Wetters nach R.16(7) wählt der GM anstelle einer zufälligen Wetterregel die unter <Wetter> angegebene Regel, allerdings nur wenn die Wetterwahl nicht bereits von einer anderen Regel festgelegt wurde.

(3) Der Objektmax des Besitzers des Wettersatelliten erhöht sich um 1.

O.42 Bettelbrief an den Präsident der Russischen Föderation

(1) Der Bettelbrief an den Präsident der Russischen Föderation ermöglicht dem Besitzer den Befehl

"Bitte um" <Objektliste>

abzugeben.

Dabei sind unter <Objektliste> genau 5 verschiedene Objektklassen anzugeben, die der GM gemäss R. 14 (3) zulässig erschaffen könnte.

(2) Erschafft der GM in der Runde in der der "Bitte um"-Befehl abgegeben wurde Objekte nach R. 14

(3) so bestimmt der GM anstelle einer beliebiger Objektklasse eine zufällige Objektklasse aus der <Objektliste>.

(3) Werden innerhalb einer Runde mehrere "Bitte um" Befehle verschiedener Briefe abgegeben werden die <Objektliste>n zu einer einer grossen <Objektliste> vereinigt. In diesem Fall kann eine Objektklasse mehrfach in der <Objektliste> stehen.

(4) Wurde der "Bitte um"-Befehl abgegeben bekommt der Besitzer des Bettelbriefs an den Präsident der Russischen Föderation am Ende der Runde 5 Nomicpunkte. Danach wird der Bettelbrief an den Präsident der Russischen Föderation zerstört.

0.43 Buckliger Gehilfe

(1) Der Besitzer des Buckligen Gehilfens kann mit seinem Zug genau einen der folgenden Befehle abgeben:

- Bring ein neues Gehirn
- Trage meinen Krempel
- Werfe Zeugs auf <Objekt>
- Schalte den Starkstrom ein
- Hole Niere von <Spieler>
- Klaue das Dings

Dabei ist unter <Objekt> eine Objektzahl oder unter <Spieler> einer der an der Partie teilnehmenden Spieler anzugeben.

(2) Wurde der Befehl "Bring ein neues Gehirn" angegeben erhält der Spieler 2 Nomicpunkte zu seinem Konto.

(3) Wurde der Befehl "Trage meinen Krempel" angegeben erhöht sich fuer eine Runde der Objektmax des Spielers um 2.

(4) Wurde der Befehl "Werfe Zeugs auf <Objekt>" angegeben dann wählt der GM zufällig zwei Objekte im Besitz des Besitzers des Buckligen Gehilfens aus, dies kann auch der Buckliger Gehilfe

selbst sein. Diese zwei Objekte und das unter <Objekt> angegebene Objekt werden zerstört.

(5) Wurde der Befehl "Schalte den Starkstrom ein" angegeben erhält der Spieler 6 Nomicpunkte zu seinem Konto und der Buckliger Gehilfe wird zerstört.

(6) Wurde der Befehl "Hole Niere von <Spieler>" angegeben werden dem angegebenen Spieler 2 Nomicpunkte abgezogen.

(7) Wurde der Befehl "Klaue das Dings" angegeben wählt der GM nach dem Objektverkauf eines der von Adalbert angebotenen Objekte das nicht in den Besitz eines Spielers übergegangen ist. Wenn es so ein Objekt gibt geht es in den Besitz des befehlgebenden Spielers über dann geht der Buckliger Gehilfe in den Besitz von Adalbert über und wird von diesem zum Verkauf angeboten.

(8) Wenn ein buckliger Gehilfe in das Angebot von Adalbert aufgenommen wird, wirft der GM sofort eine Münze (Kopf oder Zahl) -

bei Kopf erschafft der GM sofort ein weiteres Objekt der Klasse Buckliger Gehilfe und nimmt diesen in das Angebot von Adalberts Laden auf.

0.44 Die wundersame Losbude des Grossen Rumbozini

(1) Es kann immer nur ein Objekt die wundersame Losbude des Grossen Rumbozini geben.

(2) Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt die wundersame Losbude des Grossen Rumbozini in das Angebot von Adalbert aufgenommen wird oder in den Besitz eines Spielers kommt wird sie sofort besitzterlos.

(3) Jeder Spieler, der er weniger Objekte besitzt als sein Objektmax beträgt, kann in seinem Zug den Befehl "Kaufe Los" abgeben.

(4) Alle Spieler die den Befehl "Kaufe Los" abgegeben haben bekommen 3 Nomicpunkte abgezogen. Haben mehr als 6 Spieler diesen Befehl gegeben werden nur 2 Nomicpunkte abgezogen, bei mehr als 10 Spielern sogar nur 1 Nomicpunkt.

(5) Wenn mindestens ein Spieler den "Kaufe Los"-Befehl abgegeben hat bestimmt bestimmt der GM zufällig einen dieser Spieler und nach einem zufälligem Verfahren eine beliebige Objektklasse -nicht jedoch eine Objektklasse von der aufgrund anderer Regeln zur Zeit keine weiteren Objekte er-

schaffen werden können oder deren Objekte nicht dauerhaft in den Besitz eines Spielers wechseln können - und erschafft ein Objekt dieser Klasse. Der zufällig bestimmte Spieler wird Besitzer dieses Objektes.

O.45 Max Mustermann & John Smith

1. Das Objekt erhöht den Objektmax des Besitzers um eins.
2. Mit dem Befehl [Ändere Spielernamen]:__ kann der Besitzer seinen Spielernamen ändern. Auch Kontonamen und ggf. in Objekten vermerkten Namen des Spielers ändern sich entsprechend.
3. Dem Spielleiter ist es vorbehalten die Namenänderung zu ignorieren, sollte der Name anstößig oder beleidigend sein.

O.46 robotergestützte Logistik

1. Beim Besitzer dieses Objekts wird zur Ermittlung der Zahl "Besitz" wird für jedes seiner Objekte nur eines gezählt, egal wie viele Duplikate der Spieler von diesem Objekttypen hat.
2. Ein Objekt des Besitzers kann zweifach aktiviert werden solange sich die "robotergestützte Logistik" in seinem Besitz befindet. Dies ist nur möglich für Aktionen die über einen Befehl aktiviert werden (leuchtende Kugeln werden z.B. nicht über einen Befehl aktiviert)
3. Dem Besitzer werden am Beginn jeder Runde 2 Nomicpunkte abgezogen

O.47 Vier gewinnt

Der Besitzer des Objekts "Vier gewinnt" darf zu jeder Zeit zwei seiner Objekte, deren Objektnummerdifferenz ganzzahlig durch vier teilbar ist, in ein beliebiges anderes Objekt seiner Wahl umwandeln. Das neue Objekt muss zu diesem Zeitpunkt erschaffbar sein. Die zwei Originalobjekte werden zerstört und das neue Objekt geht in den Besitz des Spielers über.

WETTERREGELN

W.1 Sonnig

- (1) Bei sonnigen Wetter (kurz Sonnig) werden zusätzlich 5 neue Objekte im Adalberts Ramschladen erschaffen.
- (2) R.14(6) wird nicht angewendet.
- (3) Jeder Spieler bekommt 2 Nomic-Punkte für jede sonnige Runde.

W.2 Bewölkt

- (1) Bei bewölktetes Wetter (kurz Bewölkt) werden andere Regeln nicht beeinflusst.

W.3 Regen

- (1) Bei regnerischen Wetter (kurz Regen) werden nach R.14(7) nicht zerstört. Diese werden noch eine Runde angeboten.
- (2) Bei regnersichen Wetter können nur für die Hälfte der Objekte verwendet werden. Diese werden durch dem GM zufällig bestimmt.
- (3) Objekte, die Wetter im Namen enthalten, sind von (2) ausgenommen.

W.4 Schnee

- (1) Bei Schnee hat Adalberts Ramschladen vorübergehend geschlossen. Die R.14 ist somit nicht anzuwenden.
- (2) Jeder Spieler bekommt 5 Nomic-Punkte für jede Schnee-Runde.

W.5 Blitzschlag aus heiterem Himmel

Alle Besitzer von Wetterschirmen verlieren ein vom Spielleiter zufällig ausgewältes Objekt durch Blitzschlag.

Alle anderen Spieler können lachen und bekommen 2 Nomicpunkte.

W.6 Sanfte Frühlingsbriese

- (1) Jeder Spieler der weniger Objekte besitzt als sein Objektmax bekommt (Objektmax - Anzahl Objekte im Besitz) Nomicpunkte zu seinem Punktekonto.
- (2) Jeder Spieler, der in dieser Runde kein Angebot bei Adalbert abgegeben hat, bekommt 10 Nomicpunkte zu seinem Punktekonto.
- (3) Wenn es eine gültige Wetterregel "Sonnig" gibt dann wird das nächste Wetter nicht nach R.16 (7) bestimmt sondern ist "Sonnig"

W.7 Arktischer Eissturm

- (1) Nach der Abwicklung der Verkäufe bei Adalbert und bevor nach R.14(3) weitere Objekte zum Verkauf kommen werden alle noch im Angebot von Adalbert befindlichen Objekte zerstört.