

Mutatis Mutandis Regelheft

GM: Michael Blumöhr

Regeln nach Runde 24

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.5 siegbedingung

[AB WV - Runde 17 - Paul]

[AB XD - Runde 23 - 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.

~~(2) Sollten zwei oder mehr Spieler die höchste Punktzahl haben, so gewinnt derjenige, der in der Runde zuvor die wenigsten Nomic-Punkte hatte. Bei erneuten Gleichstand werden die vorvergangenen Runden betrachtet.~~

R.6 Regeländerungsverfahren bei einfachen Regeln

[AB WF - Phillip]

[AB WK - Runde 8 - Georg]

[AB WN - Runde 11 - Paul]

[AB WV - Runde 17 - Georg]

(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 Ver-

tagung 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.

(1a) Die Abstimmungsreihenfolge aller Regeländerungen/Regelvorschläge der Regeln der Regelklasse R und untergeordneter Regelklassen wird durch die Reihenfolge in der sie veröffentlicht werden festgelegt. Diese Reihenfolge wird vom GM nach eigenem Gutdünken bestimmt, er ist jedoch gehalten, Regelvorschläge, die auf anderen Vorschlägen der selben Runde basieren, nach diesen Vorschlägen zu veröffentlichen. Darüber hinaus kann ein Spieler mit seinem Zug bindend angeben, in welcher Reihenfolge er seine eigenen Regelvorschläge veröffentlicht haben will. Spieler können mit ihrem Zug eindeutig bedingte Abstimmungen festlegen, nach dem Muster "Sollte Regel X nicht angenommen werden stimme ich so, andernfalls so". Eine solche Bedingung darf nur Regeln betreffen die in der Abstimmungsreihenfolge vor dem gegenwärtigem Regelvorschlag liegen. Die Abstimmung wird den Instruktionen des Spielers entsprechend ausgewertet. Sollte(n) die Stimme(n) des Spielers nicht eindeutig feststellbar sein so gilt seine Stimme als "Enthaltung", selbst wenn eine Enthaltung in der entsprechenden Abstimmung nicht vorgesehen ist.

(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 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 Ver-

tagung 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 Ab-

stimmung 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]

[AB WX - Runde 19 - Phillip]

(1) In diesem Spiel gibt es Objekte. Jedes Objekt hat eine eindeutige Objektzahl 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 Objektzahl 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 mathematischen 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:

$1 + (\text{Anzahl Spieler mit weniger Nomic-Punkten}) + (\text{Runde} / 10) +/- (\text{Veränderungen aufgrund anderer Regeln})$ 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 Zeit-

punkt der Auswertung Besitzer des Objektes ist und dieses existiert.

(13) Für das Objekt STAATSBANK mit der Objekt-Nummer [40] gilt abweichend von R.13(3) daß die STAATSBANK in einer Runde die Nomicpunkte jedes Spielers maximal um 10 Nomicpunkte verändern kann. Verstossen die Nomicpunkteänderungen der STAATSBANK gegen diese Einschränkung verändern sich die Nomicpunkte dieses Spielers überhaupt nicht, allerdings ohne daß dies Auswirkungen auf Nomicpunkteänderungen anderer Spieler durch die STAATSBANK hat.

R.14 Adalberts Ramschladen

[AB WC - Phillip]

[AB WN - Runde 11 - Georg]

[AB WY - Runde 20 - Jürgen]

(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 Objekt-Max grösser ist als die Anzahl von Objekten in Ihrem Besitz, koennen Nomicpunkte fuer 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 zufälligem 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 bieteberechtigigt sind, entspricht.

(4) Spieler, die berechtigt sind Gebote abzugeben, können mit ihrem Zug jeweils ein oder mehrere Objekte (mittels Objekt-Nummer) 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.

(8) Adalberts Garten-Center: Der Laden führt neben dem Angebot an Objekten nach Absatz (3) stets ein Angebot von einem weiteren Objekten. In Spielrunden, die an einem ungeraden Tag enden, ist dies ein Objekt "Zen-Garten" nach O.60. In Spielrunden, die an einem geraden Tag enden, sind es ein Objekt des Typs "Blume". Werden Blumen oder Zen-Gärten in diesem Angebot in einer Runde nicht ersteigert, so werden sie nach der entsprechenden Runde 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 Regelklassen "Wetter" einführen 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.

R.18 Allgemeine Gleichstellung

(1) Diese Regel betrifft alle künftigen RÄVs.

(2) Kein RÄV darf eine oder mehrere Regel zum Ziel haben oder bewirken, die einen oder mehrere Nomic-Spieler explizit beim Namen nennt oder dies als Kriterium für die Anwendbarkeit der Regel oder Teilen davon machen.

(3) Dies betrifft alle Namen des Spielers: sowohl sein richtiger Name als auch alle Spitznamen, Aliase, Künstler- oder Ordensnamen und dergleichen innerhalb und ausserhalb des Nomic-Spieles.

(4) Kein RÄV darf eine oder mehrere Regeln zum Ziel haben oder bewirken, die das Geschlecht eines oder mehrerer Spieler, das Alter eines oder mehrerer Spieler, die Dauer der Teilnahme am Nomicspiel oder eine sonstige Eigenschaft der natürlichen Person eines oder mehrerer Spieler, die zu ändern er oder sie nicht mit vertretbarem Aufwand in der Lage ist oder sind, als Kriterium für die Anwendbarkeit der Regel oder ihrer Teile macht oder machen.

R.19 Keine zusätzliche Bestrafung bei Nein-Abstimmung

Es ist nicht zulässig, durch Objekte zusätzlich noch mehr Minus-NP für NEIN Stimmen zu erhalten, als dies durch das Gesetz ohnehin schon der Fall ist.

Sollte dieses Gesetz beschlossen werden, erhalten alle, die ab dieser Runde (es gilt das heutige Datum,

nicht das, in dem das Gesetz beschlossen wird) auf diese Art Punkteabzug erhalten haben, die Punkte zurück.

R.20 Aus 1 mach 2

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

R.21 Speaker's Corner

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 Phillipps Investmentfond

[AB WE - Paul]

Der Besitzer von Phillipps 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 Phillipps 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]

[AB XD - Runde 23 - Steffen]

(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.

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 Besitzer 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"-Objektes 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 Objektzahl 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:

<Objektzahl> WENN <Bedingung> DANN

<Teil Spielzug>

<Objektzahl> ANSONSTEN

<Alternativer Teil Spielzug>

<Objektzahl> ENDE

Dabei ist bei <Objektzahl> jeweils die Objektzahl 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 Kenntnisstand des GMs zur Auswertung 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 Existenz 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 Ausserirdische 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 Ausserirdische Artefakt hat, noch irgendwelche Informationen, die für Objekte dieser Objektklassen normalerweise in der Liste existierender Objekte veröffentlicht würden.

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

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

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

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

Die so abgegebenen Befehle/Aktionen werden veröffentlicht.

(5) Spieler, die für das Ausserirdisches 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 Ausserirdisches Artefakt zerstört oder tritt das Spielende ein, veröffentlicht der GM, abweichend von (2), die zusätzlichen Objektklassen des Ausserirdisches 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 besitzerlos.

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

Frage <Ja-Nein-Frage>

oder den Befehl

Benenne <Name>

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

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

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

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

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

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

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 angegeben.

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 für 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 zufälligen Verfahren eine beliebige Objektklasse -nicht jedoch eine Objektklasse von der aufgrund anderer Regeln zur Zeit keine weiteren Objekte erschaffen 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.

0.45 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.

0.46 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

0.47 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.

0.48 basar von marrakesch

(1) Es kann immer nur ein Objekt Basar von Marrakesch geben.

(2) Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt der Basar von Marrakesch in das Angebot von Adalbert aufgenommen wird oder in den Besitz eines Spielers kommt, wird er sofort besitzerlos.

(3) Jeder Spieler kann für den Basar von Marrakesch den Befehl

Tausche <Objekt>

abgeben. Dabei ist unter <Objekt> ein Objekt im Besitz des Spielers anzugeben.

(4) Wurden von mehreren Spielern ein Tausche-Befehle abgegeben bestimmt der GM zufällig eine Reihenfolge in der die Befehle abgearbeitet werden.

(5) Bei der Auswertung des Tausche-Befehls bestimmt der GM zufällig ein besitzerloses Objekt; ausgeschlossen sind besitzerlose Objekte einer Klasse die Besitzerlosigkeit des Objektes explizit im Regeltext behandelt.

Der befehlsgebende Spieler wird Besitzer des so bestimmten Objektes, das unter <Objekt> angegebene Objekt wird besitzerlos.

(6) Wurde in einer Runde kein Tausche Befehl abgegeben bestimmt der GM am Ende der Runde ein besitzerloses Objekt wie unter (5), das Objekt in Adalberts Laden mit der grössten Objektnummer wird besitzerlos und das vom GM bestimmte Objekt wird in das Angebot von Adalbert aufgenommen.

0.49 balaklava & kalaschnikow

(1) Der Besitzer eines Objekts "Balaklava & Kalaschnikow" kann mit seinem Zug den Befehl "Überfalle Staatsbank (n)" oder "Überfalle Adalberts Ramschladen" abgeben wobei n eine ganzzahlige Zahl zwischen 1 und 10 ist. Ein Objekt dieser Objektklasse besitzt die Eigenschaft "Bereits geraubt", die bei der Erschaffung des Objekts den Wert 0 hat.

(2) Der Befehl "Überfalle Staatsbank (n)" wird wie folgt ausgewertet:

(3) Die Eigenschaft "Bereits geraubt" wird um n erhöht

(4) Der GM bestimmt eine Zufallszahl z zwischen 1 und 20

(5) Sollte z größer als "Bereits geraubt" sein, so bekommt der Besitzer des Objekts n Nomicpunkte von der Staatsbank. Entsprechend werden der Staatsbank n Nomicpunkte abgezogen. Diese kommen zunächst aus dem Konto des Spielers mit dem höchsten Bankguthaben (einschließlich Adalbert) bis sein Guthaben gleich dem des Spielers mit dem zweithöchstem Guthaben ist. Dann werden diese beiden Spieler gleichermaßen belastet bis ihr Kontostand dem des Spielers mit dem dritthöchsten Guthaben ist und so weiter. Sollten die Bestände der Staatsbank nicht ausreichen so kann der Objektbesitzer nur entsprechend viele Nomicpunkte rauben.

(6) Sollte z kleiner oder gleich n sein so wird der Objektbesitzer geschnappt und das Objekt "Balaklava & Kalaschnikow" sowie das Objekt im Besitz des Spielers mit der niedrigsten Objektzahl zerstört.

(7) Der Befehl "Überfalle Adalberts Ramschladen" wird auf die gleiche Weise ausgewertet, jedoch n hat automatisch den Wert 4 und statt Nomicpunkten raubt der Besitzer das von Adalbert angebotene Objekt mit der höchsten Objektzahl. Sollte der Ramschladen geschlossen sein so wird der Befehl ignoriert.

(8) Der Besitzer des Objektes kann mit dem Befehl "Überfalle Adalberts Ramschladen" auch eine Liste von Objektregelnummern angeben. In diesem Fall findet der Überfall nur dann statt wenn das zu raubende Objekt gemäß Absatz (7) ein Objekt der entsprechenden Regelklasse ist, andernfalls wird der Befehl ignoriert.

(9) Sollten zwei oder mehr erfolgreiche Überfälle gleichzeitig am selben Ort stattfinden so fallen die Räuber übereinander her. Dabei siegt der Räuber der das Objekt "Balaklava & Kalaschnikow" mit der höchsten Objektzahl hat. Alle anderen benutzten Objekte dieser Regelklasse werden zerstört und der Sieger erhält die gesamte Beute.

(10) Sollte ein Überfall stattfinden so gibt der Objektbesitzer automatisch den Pressebeitrag "Hände hoch das ist ein Überfall !" und entsprechend entweder Adalbert oder der Präsident der Staatsbank den Pressebeitrag "Hilfe ! Überfall !" ab.

o.50 inoffizieller zugang zum cia zentralcomputer

(1) Der inoffizielle Zugang zum CIA Zentralcomputer ermöglicht seinem Besitzer die Abgabe des Befehls

Setze <Spieler> auf <Spielereigenschaft>

Dabei ist <Spieler> ein momentan an der Partie teilnehmender Spieler und <Spielereigenschaft> ist eine der folgenden Eigenschaften:

-Spieler mit den meisten Nomicpunkten

-Spieler mit den wenigsten Nomicpunkten

-Spieler mit den meisten Nomicpunkten (incl. Nomicpunkte auf der STAATSBANK)

-Spieler mit den wenigsten Nomicpunkten (incl. Nomicpunkte auf der STAATSBANK)

-Spieler mit den meisten Objekten

-Spieler mit den wenigsten Objekten

-Spieler mit dem höchsten Kontostand bei der STAATSBANK

-Spieler mit dem niedrigsten Kontostand bei der STAATSBANK

-Zufällig erster Spieler

-Zufällig letzter Spieler

(2) Der angegebene Spieler wird die Runde so behandelt als ob er die <Spielereigenschaft> hat, und zwar sowohl explizit, wenn diese Eigenschaft in einer Regel genannt ist, als auch implizit wenn eine Reihenfolge bestimmt wird. Zum Beispiel ist bei der Reihenfolge der Spieler, oder einer Untergruppe von Spielern, nach ihrer Nomiczahl der Spieler mit den meisten Nomicpunkten immer erster und der Spieler mit den wenigsten Nomicpunkten immer letzter (es sei denn sie gehören nicht zu der in Frage stehenden Untergruppe).

(3) Wird eine Reihenfolge von Spielern oder Spieler-bezogenen Auswertungsteilen, auch bei einer Untergruppe von Spielern, zufällig erstellt ist der zufällig erste Spieler immer erster, der zufällig letzte Spieler immer letzter (es sei denn sie gehören nicht zu der in Frage stehenden Untergruppe). Wird dagegen eine Auswahl (und keine Reihenfolge) von einem oder mehreren Spielern aus einer Gruppe von Spielern getroffen sind die Eigenschaften zufällig erster Spieler oder zufällig letzter Spieler nicht relevant.

(4) Werden zwei oder mehrere Spieler auf die selbe Spielereigenschaft gesetzt werden die Setzte-Befehle ignoriert. Ebenso werden Befehle ignoriert, die denselben Spieler bezüglich eines Kriterium auf beide Extreme setzten.

0.51 object administrator rights

(1) Der Besitzer des Objekts "Object administrator rights" kann mit seinem Befehl bis zu drei Befehle "Ändere Objekt Nummer (n1, n2)" abgeben, wobei n1 die Objekt Nummer eines Objekts, das nicht im Besitz eines anderen Spielers ist, und n2 eine freie Objekt Nummer ist.

(2) Die Nummer des entsprechenden Objekts wird mit sofortiger Wirkung in die neue Nummer umgewandelt.

0.52 waldbeeren-soufflé an vanille-schaum

(1) Der Besitzer des Waldbeeren-Soufflé an Vanille-Schaum kann in seinem Zug den Befehl

Essen für <Liste Spieler>

abgeben. Dabei sind unter <Liste Spieler> ein bis vier an der Partie teilnehmende Spieler anzugeben. Mehrfachnennung von Spielern innerhalb der <Liste Spieler> ist nicht zulässig.

(2) Jeder der in der <Liste Spieler> genannte Spieler bekommt 5 Nomic Punkte. Dann wird das Waldbeeren-Soufflé an Vanille-Schaum zerstört.

0.53 BRIEFKASTENFIRMA AUF DEN KAIMANINSELN

(1) Es kann immer nur ein Objekt Briefkastenfirma auf den Kaimaninseln geben.

(2) Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt die Briefkastenfirma auf den Kaimaninseln in das Angebot von Adalbert aufgenommen wird oder in den Besitz eines Spielers kommt, wird sie sofort besitzerlos.

(3) Jeder Spieler, der zur Abgabe des Zuges nicht bei Adalbert bieteberechtigt ist und mindestens 6 NP auf seinem Konto bei der STAATSBANK hat, kann für die Briefkastenfirma auf den Kaimaninseln den Befehl

"Auftrag"

abgeben.

(4) Ein Spieler der den Befehl „Auftrag“ angegeben gegeben hat, kann ein einzelnes Gebot für eines der bei Adalbert angebotenen Objekte abgeben, so als ob er normal bieteberechtigt wäre. Unabhängig von den Kosten des Gebots, welches dieser Spieler abgibt verschwinden 6 NP von seinem Konto bei der Staatsbank für immer in den Abgründen des internationalen Geldverkehrs.

(5) Es ist nicht zulässig in einer Runde mehrere Auftrags-Befehle an die Briefkastenfirma auf den Kaimaninseln zu geben um so mehrfache Gebote abgeben zu können.

(6) Die Kaimaninseln befinden sich in der tropischen Klimazone; daher haben Wetterregeln keinen Einfluß auf das Objekt Briefkastenfirma auf den Kaimaninseln.

0.54 BUDDAS BUTTERBLUME

(1) Buddas Butterblume ist eine Blume für den Zen-Garten.

(2) Buddas Butterblume kann nur erworben werden, wenn der Spieler einen Zen-Garten hat.

(3) Buddas Butterblume kann unabhängig vom gültigen Objekt-Max des Spielers erworben werden.

(4) Buddas Butterblume verbraucht einen Blumenplatz im Zen-Garten. Hat der Zen-Garten des Spielers keine freien Blumenplätze, so kann der Spieler Buddas Butterblume nicht erwerben.

(5) Buddas Butterblume bringt 2 NomicPunkte in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(6) Pflegt der Spieler eine Runde seinen Zen-Garten nicht, so stirbt seine "Buddhas Butterblume" und wird aus dem Spiel genommen.

0.55 DAS WILL ICH NICHT !!

(1) Jedesmal wenn der Besitzer des Objektes "DAS WILL ICH NICHT !!" gegen eine Objektregel stimmt und diese Regel in der nächsten Runde angenommen wird, bekommt der Besitzer 3 Nomic-Punkte gutgeschrieben

(2) Sollte das Objekt zwischen der Abstimmung und der Ablehnung der Objektregel den Besitzer

wechseln so werden die Punkte trotzdem dem alten Besitzer gutgeschrieben.

0.56 LÖWENZAHN

- (1) Der Löwenzahn ist eine Blume für den Zen-Garten.
- (2) Der Löwenzahn kann nur erworben werden, wenn der Spieler einen Zen-Garten hat.
- (3) Der Löwenzahn kann unabhängig vom gültigen Objekt-Max des Spielers erworben werden.
- (4) Der Löwenzahn verbraucht einen Blumenplatz im Zen-Garten. Hat der Zen-Garten des Spielers keine freien Blumenplätze, so kann der Spieler den Löwenzahn nicht erwerben.
- (5) Der Löwenzahn bringt 1 NomicPunkt in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

0.57 REITPEITSCHÉ

- (0) Man soll den Menschen entweder schmeicheln, oder sie sich unterwerfen. (Niccolò Machiavelli)
- (1) Zu Beginn der Runde bekommt der Besitzer der Reitpeitsche so viele Nomicpunkte wie in der Runde davor Spieler eine kleinere Anzahl Nomicpunkte hatten wie er, maximal jedoch 10.

0.58 EHRENNADEL DER MITTELSTANDSVEREINIGUNG

- (0) Je freier und umfassender der Wettbewerb ist, um so mehr Vorteile hat die Öffentlichkeit. (Adam Smith)
- (1) Zu Beginn der Runde bestimmt der GM jeweils die Zahl der Spieler, die in der Runde davor eine kleinere Anzahl Nomicpunkte hatten wie der Besitzer der Ehrennadel der Mittelstandsvereinigung, sowie die Zahl der Spieler die eine grössere Anzahl Nomicpunkte hatten. Der Besitzer der Ehrennadel der Mittelstandsvereinigung bekommt zwei mal die kleinere dieser zwei Zahlen als Nomicpunkte, maximal jedoch 10.

0.59 BLUTROTE FAHNE DER REVOLUTION

- (0) Die Geschichte aller bisherigen Gesellschaften ist die Geschichte von Klassenkämpfen. (Karl Marx)
- (1) Zu Beginn der Runde bekommt der Besitzer der blutroten Fahne der Revolution so viele Nomicpunkte wie in der Runde davor Spieler eine größere Anzahl Nomicpunkte hatten wie er, maximal jedoch 10.

0.60 ZEN-GARTEN

[AB WY - Runde 20 - Jürgen]

- (1) Der Zen-Garten dient in der hektischen Nomic-Welt der Ruhe und Entspannung.
- (2) Der Zen-Garten kann bis zu fünf Objekte des Types "Blume" aufnehmen.

Für jede Blume bietet der Zen-Garten einen Blumenplatz.

Blumen des Zen-Gartens zählen nicht zur Anzahl von Objekten des Besitzers. Erwirbt ein Spieler Objekte des Typs 'Blume' so werden diese sofort automatisch in einem seiner Zen-Gärten gepflanzt. Der GM bestimmt, in welchen Garten eine Blume gepflanzt wird. Blumen, die im Zen-Garten gepflanzt werden, können nicht den Besitzer wechseln, es sei denn, der ganze Garten wechselt mit allen Blumen darin den Besitzer oder die Regel eines Objektes ermöglicht einen solchen Wechsel ausdrücklich und erwähnt den 'Zen-Garten' in seinem Regeltext. Blumen, die im Zen-Garten gepflanzt sind, werden in den Attributen des Gartens aufgelistet. Darüber hinaus kann ein Objekt das Verschieben von Blumen zwischen verschiedenen Zen-Gärten desselben Besitzers regeln.

- (3) Der Zen-Garten wird mit der Blume "Löwenzahn" und vier leeren Blumenplätzen erschaffen.
- (4) Der Besitzer des Zen-Gartens kann einmal pro Spielzug den Befehl "pflege Zen-Garten" abgeben. Tut er dies, so kehrt bei ihm Entspannung und je Blume mindestens ein Nomic-Punkt ein. Eine Blume kann maximal 2 Nomicpunkte bringen. Tut sie dies, so ist dies in ihrer Regel vermerkt.
- (5) Abweichend von (4) bringt der Zen-Garten keine Punkte, wenn das Wetter W.7 "Arktischer Eissturm" oder W.4 "Schnee" herrscht. Ebenfalls abweichend von (4) bringt der Zen-Garten das

abgerundet-ganzzahlige 1.5-fache seines normalen Nomic-Punkt-Ertrages wenn das Wetter W.6 "Sanfte Fruhlingsbrische" herrscht.

(6) Der Besitzer des Zen-Gartens kann einzelne Blumen aus dem Garten entfernen. Dazu gibt er den Befehl 'Entwurzle [Blume] aus Zen-Garten [Obj.Nr]' ab. Eine Blume, die so entfernt wurde verschwindet sofort aus dem Spiel. Wird der Zen-Garten vernichtet, so verschwinden auch alle Blumen, die in ihm gepflanzt sind. Zusätzlich kann das Entfernen und/oder Hinzufügen von Blumen aus einem Zen-Garten durch ein anderes Objekt beeinflusst werden.

(7) Ein Spieler, der im Besitz eines oder mehrerer Zen-Gärten ist, darf eine Blume nicht erwerben oder erhalten (entsprechende Gebote werden als nicht gegeben betrachtet), wenn in keinem einzigen dieser Gärten mehr ein Blumenplatz frei ist; es sei denn er ist im Besitz eines anderen Objektes, das Blumen zu speichern vermag.

(8) Sollte in einer Runde der Ertrag an Nomic-Punkten über 10 Punkten liegen, so wird der Ertrag auf 10 Punkte festgesetzt.

0.61 Antrag zur Geschäftsordnung

(1) Das Objekt Antrag zur Geschäftsordnung ermöglicht seinem Besitzer die Abgabe des Befehls

Vertage [RÄV].

Unter RÄV ist ein zur Abstimmung anstehender Regelvorschlag anzugeben.

(2) Bevor es zur Auswertung der Abstimmung über den beim Vertage-Befehl angegebenen RÄVs kommt wird dieser vertagt, und zwar immer so als ob es sich um einen RÄV zu einer einfachen Regel halten würde und dieser gemäß R.6 (2) vertagt worden wäre.

(3) Die Presse zu der vertagten Abstimmung wird unverändert veröffentlicht, aber keine Informationen darüber wie abgestimmt worden wäre.

(4) Nachdem der Vertage-Befehl ausgeführt wurde, wird der Antrag zur Geschäftsordnung zerstört.

0.62 Ehrenwache am Mahnmal gegen Unterdrückung

(1) Die Ehrenwache am Mahnmal gegen Unterdrückung erfreut die Herzen derer, deren mit dem Mahnmal gedacht werden soll.

(2) Objekte dieser Klasse können nur erschaffen werden, wenn ein Mahnmal gegen Unterdrückung im Spiel existiert.

(3) Für jedes Objekt der Klasse Ehrenwache im Spiel erhält jeder Spieler, der für ein bestimmtes Stimmverhalten für oder wider die Annahme einer Objektklasse mit Punktabzug betrafft wurde, einen Nomicpunkt je Runde.

(4) Wird das Mahnmal aus dem Spiel genommen, so verbleiben die Objekte der Klasse Ehrenwache noch zwei weitere Runden im Spiel und werden dann aus dem Spiel genommen (zerstört). Selbstverständlich können, wenn das Mahnmal gegen Unterdrückung zu einem späteren Zeitpunkt wieder ins Spiel kommen sollte, wieder neue Ehrenwachen erschaffen werden.

0.63 ...hinten vom Laster gefallen

(1) Wenn ein Objekt "...hinten vom Laster gefallen" erschaffen wird, dann bestimmt der GM zufällig eine Objektklasse, von der beliebig viele Kopien existieren können und deren Objekte dauerhaft in das Angebot von Adalberts Ramschladen aufgenommen werden können. Dann erschafft er für jeden an der Partie teilnehmenden Spieler ein neues Objekt, welches dann ins Angebot von Adalberts Ramschladen aufgenommen wird.

Alle so erschaffenen Objekte werden in jeder Hinsicht, insbesondere aber im Bezug auf R.14 (7), so behandelt als ob sie schon bereits 2 Runden im Angebot von Adalberts Ramschladen gewesen sind.

Ist dieser Vorgang abgeschlossen wird das Objekt "...hinten vom Laster gefallen" zerstört.

0.64 Mahnmal gegen Unterdrückung

(1) Dieses Mahnmal ist allen Spielern gewidmet, die für durch die Ausübung ihres Stimmrechtes im NomicSpiel mit Punktabzug bestraft werden.

(2) Es kann zu jeder Zeit nur ein Objekt dieser Objektklasse geben.

(3) Das Mahnmal gegen Unterdrückung ist sofort und stets besitzerlos.

(4) Das Mahnmal wird vom GM erschaffen sobald ein Objekt der Objektklasse "Gefaengnis" erschaffen wird oder ein anderes Objekt, das einer Objektklasse angehört, die ein bestimmtes Stimmverhalten für oder wider Ihre Annahme mit Punktabzug bestraft

(5) Das Mahnmal wird wieder aus dem Spiel genommen (zerstört), wenn kein Objekt nach Absatz (4) mehr im Spiel ist.

0.65 Schwedischer-Masseur

Eine von beiden Optionen kann gewählt werden:

1) Beim Einsatz eines Massageballs bekommt man auch als massierender 1 NP gutgeschrieben.

2) Er kann (mit oder ohne zusätzlichem Einsatz eines Massageballs) schmerzhaft, aber wohltuend den Rücken eines Mitspieler mit den massigen Händen massieren: Beide Spieler erhalten abgerundet (aktuelle NP Anzahl des anderen Spielers)/40 NP, aber nie mehr als 5 NP.

0.66 Shiatsu-Masseurin

Eine von beiden Optionen kann gewählt werden:

1) Beim Einsatz eines Massageballs bekommt man auch als massierender 1 NP gutgeschrieben.

2) Sie kann (mit oder ohne zusätzlichem Einsatz eines Massageballs) schmerzhaft, aber wohltuend den Rücken eines Mitspieler mit den Füßen massieren: Beide Spieler erhalten abgerundet (aktuelle NP Anzahl des anderen Spielers)/40 NP, aber nie mehr als 5 NP.

0.67 Blood Doll

Mit dem Befehl "Drain <Player>" verliert der genannte Spieler 3 Nomicpunkte, die im Pool der Blood Doll gespeichert werden.

Mit dem Befehl "Drain Blood Doll" bekommt der Spieler 6 Nomicpunkte aus dem Pool der Blood Doll

übertragen (sind weniger NPs im Pool dann die entsprechende Anzahl)

Jeder Spieler kann mit dem Befehl "Burn Blood Doll <Objektnummer der Blood Doll>" dieses Objekt zerstören, wenn dieser Objektbefehl der einzige des Spielers ist. Der Spieler verliert 6 Nomicpunkte.

Die Nomicpunkte im Pool der Blood Doll werden unter Attribute angezeigt. Die Blood Doll kommt mit 3 Nomicpunkten ins Spiel.

0.68 Guardian Beast

Wird ein Objekt im Besitz des Besitzers von einem anderen Objekt über die Objektnummer genannt (im Rahmen eines Objektbefehles) wird stattdessen die Objektnummer des Guardian Beast verwendet und das Guardian Beast ist damit das neue Ziel. Der Besitzer verliert zu Beginn jeder Runde einen Nomicpunkt.

0.69 ANTIQUITÄTENHÄNDLER

(1) mit dem Befehl: "Versteigere [Objektnummer]" kommen das genannte Objekt aus seinem eingenen Besitz und das Objekt Antiquitätenhändler in der nächsten Runde als zusätzlich gelistete Objekte in Adalberts Ramschladen zur Versteigerung. Diese bleiben dort wie üblich 3 Runden zur Versteigerung. Sollte das Zielobjekt oder der Antiquitätenhändler versteigert werden, bekommt der Spieler, aus dessen Besitz die Objekte kamen, die Nomicpunkte für diese Objekte auf sein Konto der Staatsbank transferiert, Adalberts Konto erhält entsprechend weniger Punkte.

(2) Es gibt nur einen Antiquitätenhändler.

0.70 DER TREUELOSE TOMATENSTRAUCH

(1) Der Treuelose Tomatenstrauch (kurz: TT) ist eine Blume für den Zen-Garten und kann nur erworben werden, wenn der Spieler einen Zen-Garten mit freiem Blumenplatz hat.

(2) Der TT bringt 2 Nomicpunkte in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(3) Der TT kann nur erschaffen werden wenn mindestens 3 Zen-Gärten mit jeweils 1 oder mehr freien Blumenplätzen im Spiel sind.

(4) Für den TT kann immer ein Gebot im Rahmen von R.14 abgegeben werden so als ob er im Angebot von Adalberts Ramschladen wäre. Ist er bereits im Besitz eines Spielers und wird so per Gebot von einem anderem Spieler erworben wechselt er entsprechend in einen Blumenplatz eines Zen-Garten des neuen Besitzers. Die gebotenen Nomicpunkte gehen an Adalbert und nicht an den vorherigen Besitzer. Bei der Bestimmung der Anzahl angebotener Objekte nach R.14 wird der TT nur gezählt wenn Adalbert der eingetragene Besitzer ist.

(5) Gebote für den TT müssen immer mindestens 5 Nomicpunkte betragen.

O.71 DIE SUPERGUTGELAUNTE SONNENBLUME

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

(2) Die SuSo bringt 1 NomicPunkt in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(3) Wird die SuSo in das Angebot von Adalberts Ramschladen aufgenommen erschafft der GM sofort ein Objekt O.60 "Zen-Garten" das ebenfalls in das Angebot von Adalbert aufgenommen wird.

(4) Für einen Zen-Garten mit einer SuSo wird bei Wetter W.4 oder W.7 die Regel O.60 (5) ignoriert. Auf einen solchen Zen-Garten und alle in diesem enthaltenen Blumen wird W.3 (2) nicht angewendet.

O.72 DER AUSLADENDE APFELBAUM

(1) Der Ausladende Apfelbaum (kurz: AA) ist eine Blume für den Zen-Garten und kann nur erworben werden, wenn der Spieler einen Zen-Garten mit freiem Blumenplatz hat.

(2) Der AA bringt 2 NomicPunkte in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(3) Am Ende einer Runde in welcher der AA in Angebot von Adalberts Ramschladen war aber kein Gebot für diesen abgegeben wurde erschafft der

GM ein Objekt O.60 "Zen-Garten" das in das Angebot von Adalbert aufgenommen wird.

(4) Ist der AA im Besitz eines Spieler so bekommen am Anfang der Runde die beiden Spieler, die in der letzten Runde in der Spieler-Tabelle genau vor beziehungsweise genau nach dem Besitzer des AA stehen jeweils 2 Nomicpunkte.

O.73 DER FIDELE FARN DER FREUNDSCHAFT

(1) Der Fidele Farn der Freundschaft (kurz: FFdF) ist eine Blume für den Zen-Garten und kann nur erworben werden, wenn der Spieler einen Zen-Garten mit freiem Blumenplatz hat.

(2) Der FFdF bringt 1 NomicPunkt in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(3) Soll zu einem Zeitpunkt an dem nur 10 oder weniger freie Blumenplatz existieren ein FFdF erschaffen werden so wird stattdessen ein Zen-Garten erschaffen.

(4) Der Spieler, der als erster in den Besitz des FFdFs kommt muss in der folgenden Runde einen anderen Spieler benennen. Dieser wird als Attribut des FFdFs gelistet.

Wird kein solcher Spieler angegeben, dann wird der FFdF zerstört. Eine Änderung des angegebenen Spielers zu einem späteren Zeitpunkt ist nicht möglich.

Immer wenn ein Zen-Garten mit einem FFdF gepflegt wird bekommt der genannte Spieler durch den FFdF dieselbe Anzahl Nomicpunkte wie durch die Pflege des Zen-Garten anfallen.

Scheidet der genannte Spieler aus dem Spiel aus, so wird der FFdF zerstört.

O.74 DER ROTGRÜNE RHABARBERSPROSS

(1) Der Rotgrüne Rhabarberspross (kurz: RR) ist eine Blume für den Zen-Garten und kann nur erworben werden, wenn der Spieler einen Zen-Garten mit freiem Blumenplatz hat.

(2) Der RR bringt 1 NomicPunkt in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(3) Wenn der RR ins Spiel kommt und in den letzten 5 Runden kein Zen-Garten im Angebot von Adalberts Ramschladen war, dann erschafft der GM ein Objekt O.60 "Zen-Garten" das in das Angebot von Adalbert aufgenommen wird.

(4) Der Besitzer des RR kann für diesen den Befehl "Kompott!" abgeben; wenn er dies macht bekommt er 7 Nomicpunkte und der RR wird zerstört.

O.75 DER BELASTBARE BILLYREGALBAMBUS

(1) Der Belastbare Billyregalbambus (kurz: BB) ist eine Blume für den Zen-Garten und kann nur erworben werden, wenn der Spieler einen Zen-Garten mit freiem Blumenplatz hat.

(2) Der BB bringt 1 NomicPunkt in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(3) Wird ein Zen-Garten mit einem BB durch den Zugang einer Blume voll belegt dann erschafft der GM ein Objekt O.60 "Zen-Garten" das in das Angebot von Adalbert aufgenommen wird.

(4) Der Objektmax des Besitzers des BB wird um 2 erhöht.

O.76 DIE HEDGEFOND-HANDELNDE HYAZINTHE

(1) Die Hedgefond-handelnde Hyazinthe (kurz: HhH) ist eine Blume für den Zen-Garten und kann nur erworben werden, wenn der Spieler einen Zen-Garten mit freiem Blumenplatz hat.

(2) Die HhH bringt 2 NomicPunkte in jeder Runde, in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt.

(3) Wenn die HhH in das Angebot von Adalberts Ramschladen aufgenommen werden soll und weniger als die Hälfte der Spieler im Besitz eines Zen-Garten mit freiem Blumenplatz ist dann erschafft der GM ein Objekt O.60 "Zen-Garten" in welchen sofort die HhH eingepflanzt wird. Dieser Zen-Garten wird dann (zusammen mit der HhH) in das Angebot von Adalbert aufgenommen.

(4) Beim Pflegen eines Zen-Garten mit einer HhH werden dem Besitzer abweichend von O.60 (4) keine Nomicpunkte direkt gutgeschrieben, stattdessen bekommt der Besitzer eine entsprechende Anzahl Nomicpunkte auf seinem Konto bei der STAATSBANK gutgeschrieben.

O.77 DER GRÄUSLICHE GARTENZWERG

(1) Kommt der Gräusliche Gartenzwerg (kurz: GG) ins Spiel bekommt er vom GM eine individuelle, einzigartige Beschreibung (zum Beispiel "Schiebt Schubkarre" oder "Mit Feldstecher ins Schlafzimmer glotzend"), die als Attribut des GG angegeben wird. Der GM ist gehalten bei der Wahl dieser Beschreibung ein gewisses Mass an schlechtem Geschmack billigend in Kauf zu nehmen.

(2) Ist der GG nicht Teil eines Zen-Garten kann sein Besitzer den Befehl "Abladen in <Zen-Garten>" abgeben, dabei ist unter <Zen-Garten> die Objekt-nummer eines Zen-Garten mit mindestens einem freien Blumenplatz anzugeben.

Wurde der "Abladen in <Zen-Garten>" Befehl abgegeben wird der Besitzer des Zen-Gartens auch Besitzer des GG. Der GG wird Teil des Zen-Garten, so als ob er eine Blume wäre und belegt einen Blumenplatz des Zen-Gartens.

(3) Der GG reduziert in jeder Runde in der der Spieler seinen Zen-Garten pflegt die dardurch anfallenden Nomicpunkte um 1.

(4) Ist der GG Teil eines Zen-Garten kann er bei keinem Objektbefehl angegeben werden, dies gilt insbesondere- aber nicht nur - bei "Zerstöre", "Versafts", "Entwurzle", "GEBE", "NEHME", "TAUSCHE" oder "Abladen in".

(5) Wechselt ein Zen-Garten mit einem GG den Besitzer wechselt der GG in entsprechender Weise den Besitzer. Wird ein solcher Zen-Garten zerstört, dann wird auch der GG zerstört.

O.78 HOCHSPEKULATIVES FINANZPRODUKT

(1) Ein Objekt der Klasse "Hochspeklatives Finanzprodukt" kann nur erschaffen werden, wenn zum Zeitpunkt des Erschaffens die offizielle Währung von Spanien der Euro ist.

(2) Kein Objekt einer anderen Objektklasse kann zu irgendeinem Zeitpunkt zusätzlich auch ein hochspeklatives Finanzprodukt sein.

(3) Wenn der Euro nicht die offizielle Währung von Spanien ist dann erhält der Besitzer des hochspeklativen Finanzproduktes zu Beginn der Runde 10 Nomicpunkte.

0.79 JUNGBRUNNEN

(1) Sollte ein Objekt der Klasse "Jungbrunnen" erschaffen werden so bestimmt der GM eine Zufallszahl zwischen 1 und 6 und ordnet sie diesem Objekt als Attribut "Leben" zu.

(2) Der Besitzer des Objekts der Klasse "Jungbrunnen" kann mit seinem Spielzug für dieses Objekt beliebig viele Befehle "Schütze <Objektnummer>" abgeben.

(3) Sollte ein gemäß Absatz (2) geschütztes Objekt aufgrund seiner normalen Anwendung zerstört werden so besteht es weiter und bleibt in Besitz des Spielers. Die Auswirkungen der Anwendung finden trotzdem ganz normal statt. Dem Objekt "Jungbrunnen" wird ein Leben abgezogen

(4) Sollte das Objekt "Jungbrunnen" alle Leben verloren haben so wird es mit sofortiger Wirkung zerstört

0.80 LARGE HADRON COLLIDER

(1) Der Large Hadron Collider ermöglicht seinem Besitzer die Abgabe des Befehls

Werfe <Objekt> oben in den Trichter.

Dabei muß er unter Objekt ein Objekt in seinem Besitz, nicht jedoch den Large Hadron Collider für den der Befehl abgegeben wurde, angeben. Dieses Objekt ist im folgenden das erste Kollisionsobjekt. Es gibt an jedem Zeitpunkt der Auswertung immer nur maximal ein Kollisionsobjekt.

(2) Der GM bestimmt zufällig einen Spieler der im Rahmen der Auswertung des "Werfe <Objekt> oben in den Trichter"-Befehls noch nicht bestimmt wurde. Wenn dieser Spieler mindestens ein Objekt besitzt und nicht der Besitzer des Large Hadron Colliders ist dann bestimmt der GM zufällig ein Objekt im Besitz dieses Spielers, der Spieler wird Besitzer des Kollisionsobjektes, das zufällig bestimmte Objekt wird das neue Kollisionsobjekt und (2) wird erneut ausgewertet. Wenn nicht wird mit (3) fortgefahren.

(3) Der zuletzt bestimmte Spieler wird Besitzer des Kollisionsobjektes. Damit endet die Auswertung des "Werfe <Objekt> oben in den Trichter"-Befehls.

(4) Aufgrund seiner Größe zählt der Large Hadron Collider bei der Bestimmung der Objektanzahl die ein Spieler maximal besitzen kann wie 2 Objekte.

0.81 SCHLÜSSEL ZU ADALBERTS LAGERHALLE

(1) Der Besitzer des Objekts "Schlüssel zu Adalberts Lagerhalle" kann mit seinem Zug den Befehl "Verhökere <Objektklassen>" angeben, wobei bis zu drei Objektklassen aufgelistet werden dürfen. Damit erhält das Objekt so lange die entsprechende Objektklasse als Attribut bis es von einem neueren Befehl überschrieben wird.

(2) Sollte ein Objekt der in Absatz (1) festgelegten Objektklassen in Adalberts Angebot aufgenommen werden so wird das Objekt nicht von Adalbert sondern von dem Besitzer des Objekts "Schlüssel zu Adalberts Lagerhalle" verkauft. Somit geht der Verkaufserlös gemäß §.14 und O.12 nicht an Adalberts Ramschladen sondern an den entsprechenden Spieler. An den Verkaufsmodalitäten ändert sich jedoch nichts und alle anderen Regeln gelten genau so als ob das Objekt von Adalbert verkauft worden wäre. Der Einfachheit halber wird das Objekt auch wie alle anderen im Angebot von Adalberts Ramschladen aufgelistet.

(3) Sollten mehrere Objekte unter Absatz (2) fallen so wird nur das Objekt mit der höchsten Objekt Nummer gemäß Absatz (2) behandelt. Sollte es mehrere Objekte der Klasse "Schlüssel zu Adalberts Lagerhalle" geben so werden Adalberts Objekte zuerst dem Schlüsselobjekt mit der höchsten Objekt Nummer, dann in absteigender Reihenfolge der Schlüsselobjektnummern zugeordnet

(4) Sollte das entsprechende Objekt von Adalbert für mehr als 20 Nomicpunkte verkauft werden so wird Adalbert verdächtig und ertappt den Besitzer des Objekts. In diesem Fall wird der Schlüssel zu Adalberts Lagerhalle zerstört, der Verkaufserlös geht an Adalbert und alle Gebote an Adalberts Ramschladen des Objektbesitzers in dieser Runde sind null und nichtig – auch solche die zu diesem Zeitpunkt bereits abgewickelt wurden.

(5) Sollte der Kaufpreis unter 20 Nomicpunkten liegen, jedoch so hoch sein, dass der Besitzer des Schlüssels die in R.13 (3) angegebene maximale Punktausbeute aufgrund von Objektregeln überschreitet, so wird der Kaufpreis so weit herabgesetzt, dass der Spieler unterhalb der Punktausbeute bleibt, er kann sogar negativ werden. Der Käufer muss entsprechend weniger zahlen.

(6) Der Besitzer des Objekts "Schlüssel zu Adalberts Lagerhalle" darf selbst kein Gebot auf das Objekt, das er illegal versteigert abgeben.

(7) Sollte das verkaufte Objekt irgendwelche Händlergarantien zur korrekten Funktionalität des Objekts enthalten so gelten diese nicht falls es gemäß Absatz (2) dieser Regel gekauft wurde.

0.82 Alkohol Kölsch

Man kann bei diesem Objekt den Befehl

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

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

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

0. 83 Antibiotika-resistente Killer-Bakterien

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

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

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

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

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

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

0.84 Buddhistisches Kloster am Fuße des Himalaya

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

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

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

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

0.85 Der Eiserner Thron

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

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

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

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

0.86 Lektor

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

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

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

0.87 Untersuchungsausschuss des schwedisch Riksdagen

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

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

Der Untersuchungsausschuss des schwedisch Riksdagen selber ist kein öffentliches Objekt.

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

<Objektklasse> Befürworten

oder den Befehl

<Objektklasse> Verdammen

abgeben.

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

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

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

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

0.88 Adam Rieses Rechenschieber

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

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

"Nach Adam Riese ist [alte Objektnummer] gleich [neue Objektnummer]".

Der GM ändert dann die Objektnummer entsprechend.

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

(3) Als neue Objektnummer kann der Spieler nur nicht bereits verwendete Objektnummern angeben. Objektnummern zerstörter Objekte können 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.

0.89 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 abgegeben Objektbefehls angegeben werden.

O.90 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.

O.91 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.

O.92 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.

O.93 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 erhoeht das Objektmax des Spielers um 1.

(3) Pflegt 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.

O.94 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.

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 bewölktes 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 ausgewähltes 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.

w.8 regenbogen

(1) Ein Spieler, der eine neue Grundregel vorschlägt bekommt 9 Nomicpunkte gutgeschrieben.

Hat er dagegen nur eine neue Einfache Regel oder eine Änderung einer bestehenden Grundregel vorgeschlagen bekommt er stattdessen 6 Nomicpunkte gutgeschrieben.

Hat er dagegen nur eine Änderung einer bestehenden Einfache Regel oder eine neue Wetterregel vorgeschlagen bekommt er stattdessen 3 Nomicpunkte gutgeschrieben.

W.9 UNHEIMLICHER DONNERSCHLAG

(1) Der GM erschafft ein Objekt der Klasse Unheimliche Geistererscheinung.

W.10 ANGELWETTER

(1) Am Ende der Runde erschafft der GM von jeder Objektklasse, die einen Fisch oder ein anderes vorrangig im Wasser lebendes Tier darstellt, ein Objekt welches bei Adalbert zum Verkauf angeboten wird.

W.11 FRISCHER WIND IM BUNDESTAG

Durch den frischen Wind im Bundestag sind in dieser Runde KEINE Vertagungen und Enthaltungen möglich.

W.12 Sandsturm

(1) Der Sandsturm ist insbesondere fuer alle Gaertner ein Aergernis.

(2) In einer Runde, in der ein Sandsturm wütet, können 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.

W.13 Dichter Nebel

(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, vertauscht, 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 „Dich-

ter Nebel“ herrscht und mindestens ein Wettersatellit eingesetzt wird, vor der Festlegung 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.