

# BRETTON WOODS 103

Spielleiter: Michael Frenzel, Gussenbauergasse 2/13, A-1090 Wien, 0043-1-3153631; frenzel@postspillion.de

Homepage: <http://www.postspillion.de>, Meine eigene Homepage: <http://www.mfunited.de>

Bretton Woods

Dezember 2000

BRETTON WOODS erscheint exklusiv im POSTSPILLION als Begleitinformation zum gleichnamigen Postspiel. Das Postspiel BRETTON WOODS ist ein Strategiespiel aus der Wirtschaftswelt für beliebig viele Spieler. Jeder Spieler versucht als Staatsoberhaupt eines Landes durch den geschickten Einsatz seiner Bevölkerung, Produktionsmittel und Grundstoffe den Lebensstandard seines Landes zu erhöhen und die Entwicklung des Landes zu fördern. Die Spezialisierung eines Landes beendet rasch die anfängliche Autarkie und erfordert internationale Kooperation in ihren vielfältigen Formen (z.B. Welthandel) einschließlich militärischer Angriffe und Bündnisse.

So es wird sich einiges tun bei Bretton Woods. Zuerst einmal die Nachricht, dass Neutronien noch eine Runde in diesem Spiel dabei ist und dann stillgelegt wird. Wer sucht, der wird finden, sofern dies geht.

Kommen wir zum zweiten Tiefpunkt. WÜSTEGORBI konnte trotz Überredungskunst nicht dazu gebracht werden weiter am Spiel teilzunehmen. So werden noch 3 Runden von mir provisorisch weitergespielt und danach wird das Land stillgelegt.

Doch noch weitere Länder glänzen per NMR. Diese Länder werden sofern sie neu waren noch eine Runde nach dem 3.NMR von mir weitergeführt und dann stillgelegt.

**An Neutronien bitte nicht mehr liefern, bzw Ihr könnt schon aber ich denke mit den Gütern könnt Ihr besseres anfangen**

Wie Ihr also seht tut sich einiges. Mal sehen wie sich der Weggang von WÜSTEGORBI auswirken wird?

Hungersnöte: keine

Krise in Neutronien: 36 Hungertote erwartet (Ist eh egal)

## Weltmarkt

	Kauf	Verkauf	Umsatz	Überschuß
Konsumgüter	2 - 16	13 - 14	78	93
Agrarprodukte	1	1	180	0
Energie	4 - 5	3	357	457
Rohstoffe	3 - 8	7	126	61
Waffen	-	(17)	0	0

## Industrie:

Der Preis für eine Industrie beträgt 60 Goldeinheiten

## Statistik

**Transfervolumen:** 998 k 31408 a 6516 e 6832 r 0 w 0 g

**Handelsvolumen:** Kosten 3826 g, Gewinn 3215 g, Schwund 611 g

## Industrien und Goldmenge:

**Kauf von I:** 0 (Kosten 0 g)

**Ertrag der Goldminen:** 1252 g (produziert von 279 B)

**Goldmenge:** 23809 g (gestiegen um 641 g)

Handel

Afroland	an Wellington		220a	gegen:	
Afroland	an Zauberland		220a	gegen:	
Afroland	an Mah-Jongg		220a	gegen:	
Bananien	an Minerva		3000a	gegen:	
Bananien	an Fundgrube		3000a	gegen:	
Bananien	an Schalkland		3000a	gegen:	
Biberien	an Schalkland		490r	gegen:	+ Nachhol
Biberien	an Sandistan		287r	gegen:	+ Nachhol
Biberien	an Randalien		40k	gegen:	
BudlRum	an WüsteGorbi		1600a	gegen:	Vertrag
BudlRum	an Fundgrube		3191a	gegen:	Vertrag
BudlRum	an Ultimania		425a	gegen:	Vertrag + Bonus
BudlRum	an Neutronien		556a	gegen:	Vertrag + Bonus
Frankonia	an Ultimania		52e	gegen:	r
Frankonia	an Wellington		27e	gegen:	
Fundgrube	an Bananien	100k	800r	gegen:	max.3000a/Runde
Fundgrube	an Sandistan	60k	144r	gegen:	siehe Kontakt
Fundgrube	an Schalkland		1200r	gegen:	soviel du kannst
Fundgrube	an WüsteGorbi		1900r	gegen:	wie versprochen
Kannitverstan	an Minerva		1000a	gegen:	
Kannitverstan	an Schalkland		3000a	gegen:	
Kannitverstan	an Fundgrube		1800a	gegen:	
Kannitverstan	an Mah-Jongg		500a	gegen:	
Kitkat	an WüsteGorbi		1500a	gegen:	
Kitkat	an Fundgrube		1000a	gegen:	
Kitkat	an Kannitverstan		60k	gegen:	als Vorschub
Kitkat	an Minerva		1500a	gegen:	
Madranistan	an Vulkanien		21e	gegen:	15r
Madranistan	an Kitkat		33e	gegen:	
Mah-jongg	an Minerva		141e	gegen:	
Mah-jongg	an Afroland		70e	gegen:	
Mah-jongg	an Kitkat		84e	gegen:	
Mah-jongg	an Wellington		70e	gegen:	
Minerva	an Bananien		800r	gegen:	3000a
Minerva	an Mah-Jongg	20k	233r	gegen:	125e+133e(R104)
Minerva	an WüsteGorbi	20k	600a 420r	gegen:	600e+50e
Minerva	an Zauberland	20k	125a 117r	gegen:	95e+100e(R104)
Neutronien	an Ultimania		150e	gegen:	
Neutronien	an BudlRum		50k	gegen:	
Neutronien	an Sandistan		120e	gegen:	
Neutronien	an Kitkat	10k	20e	gegen:	
Randalien	an Ultimania		1540a	gegen:	Depot1
Randalien	an Biberien		610a	gegen:	Depot4
Randalien	an Wellington		486a	gegen:	Depot3
Sandistan	an Zauberland		600a	gegen:	Schulden + neu
Sandistan	an Fundgrube		1440a	gegen:	alt + neue Runde s.K.
Sandistan	an Biberien		1000a	gegen:	
Schalkland	an Bananien	40k	415e	gegen:	eßbares
Schalkland	an Biberien		416e	gegen:	Vereinbarung
Schalkland	an Kannitverstan	60k	400e 100r	gegen:	Vereinbarung
Schalkland	an Fundgrube		1100e	gegen:	Vereinbarung
Ultimania	an Zauberland		85r	gegen:	80r+5/Rde
Ultimania	an Frankonia		80r	gegen:	60e(20rGeschenk)
Ultimania	an BudlRum		48k	gegen:	624a
Ultimania	an Neutronien		84r	gegen:	145e+5/Rd
Vulkanien	an Madranistan		11r	gegen:	siehe Kontakte
Vulkanien	an Kannitverstan		14r	gegen:	Auszahlung, siehe Kontakte
Wellington	an Kannitverstan		40r	gegen:	
Wellington	an Randalien		40r	gegen:	
Wellington	an Afroland		40r	gegen:	



w: 1= 1	0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0	
g: 6426= 5497	0		99	830	0		g: 3534= 3348	0		99	87	0	
<b>Kitkat</b>	<b>A</b>	<b>Agrarfaktor: 1.6</b>					<b>Madranistan</b>	<b>E</b>	<b>Agrarfaktor: 2.6</b>				
B: 2650= 2264	0	-227	525	88			B: 531= 542	0	-61	56	-6		
k: 370= 525		-134	29	0	-50		k: 54= 56		-17	15	0	0	
A: 1997= 2101	0	-233	129				A: 221= 238	0	-23	6			
a: 3588= 6534	-2264	-28	3361	-15	-4000		a: 1493= 1534	-542	-117	618	0	0	
E: 2= 2	0	0	0				E: 154= 137	0	-16	33			
e: 139= 29	-29	0	2	0	137		e: 137= 109	-55	0	137	0	-54	
R: 3= 3	0	0	0				R: 33= 40	0	-7	0			
r: 209= 218	-29	-30	3	0	47		r: 70= 77	-55	-3	40	0	11	
I: 98= 107	0	-9	0				I: 60= 58	0	-5	7			
w: 0= 0	0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0	
g: 138= 123	0		0	15	0		g: 1214= 1178	0		36	0	0	
<b>Mah-jongg</b>	<b>E</b>	<b>Agrarfaktor: 3.1</b>					<b>Minerva</b>	<b>R</b>	<b>Agrarfaktor: 2.9</b>				
B: 620= 638	0	-67	59	-10			B: 5049= 4864	0	-476	659	2		
k: 76= 59		-33	0	30	20		k: 694= 659		-190	285	0	-60	
A: 96= 93	0	-7	10				A: 814= 814	0	-78	78			
a: 1857= 1652	-638	-165	288	0	720		a: 9668= 8099	-4864	-782	2360	80	4775	
E: 449= 444	0	-44	49				E: 22= 27	0	-5	0			
e: 444= 414	-49	0	444	0	-365		e: 868= 855	-855	0	27	0	841	
R: 1= 1	0	0	0				R: 2857= 2729	0	-292	420			
r: 209= 49	-49	-25	1	0	233		r: 2730= 2426	-855	0	2729	0	-1570	
I: 95= 107	0	-12	0				I: 959= 905	0	-96	150			
w: 0= 0	0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0	
g: 132= 486	0		126	-480	0		g: 1216= 1208	0		88	-80	0	
<b>Neutronien</b>	<b>E</b>	<b>Agrarfaktor: 2.6</b>					<b>Randalien</b>	<b>A</b>	<b>Agrarfaktor: 2.7</b>				
B: 1134= 1125	0	-115	131	-7			B: 2118= 2161	0	-254	233	-22		
k: 127= 131		-24	80	0	-60		k: 198= 233		-76	0	1	40	
A: 236= 211	0	-19	44				A: 1968= 1897	0	-192	263			
a: 1098= 1193	-1125	-74	548	0	556		a: 5121= 4797	-2161	0	5121	0	-2636	
E: 539= 597	0	-59	1				E: 0= 0	0	0	0			
e: 597= 647	-100	0	597	-257	-290		e: 0= 0	0	0	0	0	0	
R: 0= 0	0	0	0				R: 0= 0	0	0	0			
r: 118= 147	-100	-13	0	0	84		r: 103= 75	0	-12	0	0	40	
I: 249= 270	0	-40	19				I: 56= 62	0	-6	0			
w: 4= 4	0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0	
g: 3801= 3030	0		0	771	0		g: 125= 92	0		35	-2	0	
<b>Sandistan</b>	<b>A</b>	<b>Agrarfaktor: 3.2</b>					<b>Schalkland</b>	<b>E</b>	<b>Agrarfaktor: 3.0</b>				
B: 4665= 4752	0	-447	439	-79			B: 7729= 7671	0	-769	884	-57		
k: 536= 439		-144	181	0	60		k: 831= 884		-271	303	15	-100	
A: 4145= 4270	0	-423	298				A: 2295= 2171	0	-188	312			
a: 28234= 24130	-4752	-1617	13513	0	-3040		a: 21075= 19437	-7671	-1791	5100	0	6000	
E: 0= 0	0	0	0				E: 3530= 3393	0	-363	500			
e: 218= 221	-221	0	0	0	218		e: 3393= 3274	-943	0	3393	0	-2331	
R: 0= 0	0	0	0				R: 0= 0	0	0	0			
r: 579= 347	-221	-59	0	81	431		r: 1952= 1527	-943	-222	0	0	1590	
I: 272= 267	0	-35	40				I: 981= 943	0	-102	140			
w: 0= 0	0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0	
g: 192= 705	0		135	-648	0		g: 722= 875	0		72	-225	0	
<b>Ultimania</b>	<b>R</b>	<b>Agrarfaktor: 2.5</b>					<b>Vulkanien</b>	<b>R</b>	<b>Agrarfaktor: 3.0</b>				
B: 1800= 1610	0	-140	298	32			B: 627= 598	0	-69	93	5		
k: 316= 298		-72	138	0	-48		k: 91= 93		-35	31	2	0	
A: 346= 319	0	-32	59				A: 235= 230	0	-19	24			
a: 2577= 1628	-1610	-203	797	0	1965		a: 1902= 1923	-598	-113	690	0	0	
E: 0= 0	0	0	0				E: 34= 41	0	-7	0			
e: 401= 338	-338	0	0	100	301		e: 63= 66	-66	0	41	1	21	
R: 754= 715	0	-91	130				R: 132= 120	0	-13	25			
r: 806= 687	-338	-9	715	0	-249		r: 131= 104	-66	-2	120	0	-25	
I: 417= 378	0	-31	70				I: 73= 67	0	-4	10			

w: 0= 0	0	0	0	0	0	0	w: 2= 2	0	0	0	0	0	
g: 2022= 2441	0			81	-500	0	g: 601= 552	0		81	-32	0	
<b>Wellington</b>	<b>R</b>	<b>Agrarfaktor: 1.9</b>					<b>WüsteGorbi</b>	<b>E</b>	<b>Agrarfaktor: 2.9</b>				
B: 605= 572	0	-58	87	4		B: 7827= 7339	0	-716	1141	63			
k: 69= 87		-38	0	20	0	k: 1290= 1141		-222	851	0	-480		
A: 119= 123	0	-13	9			A: 364= 352	0	-38	50				
a: 2811= 2729	-572	-285	233	0	706	a: 17095= 21650	-7339	-1774	858	0	3700		
E: 7= 8	0	-1	0			E: 5230= 5055	0	-490	665				
e: 105= 91	-91	0	8	0	97	e: 5055= 4816	-1716	0	5055	-100	-3000		
R: 324= 284	0	-31	71			R: 0= 0	0	0	0				
r: 284= 258	-91	0	284	0	-167	r: 2588= 2290	-1716	-306	0	0	2320		
I: 102= 91	0	-9	20			I: 1723= 1716	0	-193	200				
w: 0= 0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0	0	
g: 200= 439	0		81	-320	0	g: 1307= 980	0		27	300	0		
<b>Zauberland</b>	<b>E</b>	<b>Agrarfaktor: 1.9</b>											
B: 954= 897	0	-110	154	13									
k: 172= 154		-52	50	0	20								
A: 74= 60	0	-4	18										
a: 1572= 1584	-897	-174	114	0	945								
E: 581= 563	0	-56	74										
e: 563= 521	-124	0	563	0	-397								
R: 7= 9	0	-2	0										
r: 193= 124	-124	-18	9	0	202								
I: 187= 203	0	-16	0										
w: 0= 0	0	0	0	0	0								
g: 99= 0	0		99	0	0								

## Kontakte

**Afroland:** Liefert mir bitte nicht soviel e, die eh nur veralten. Danke. Dann doch lieber k

**Bananiens:** NMR

**Biberien:** SCHALKLAND: Habs langsam wieder im Griff. Diesmal hab ich etwas mehr geschickt. Hoffe es ist genug für die letzten Rd, da war ja ein bisschen weniger als gewollt. Könnte zum weiteren Wachstum eine Steigerung vertragen, sagen wir 500e?! Sobald es bei Dir geht. **Randalien:** 40k jede Runde ist das OK? Sonst gäbe es auch mehr. **Sandistan:** Diesmal gab es auch etwas mehr, war langsam Zeit.

**BudlRum:** NMR

**Frankonia:** 2.NMR wird beim 4 NMR stillgelegt

**Fundgrube:** BANANIENS/SCHALKLAND/WÜSTEGORBI/ALLE: Die Rohstoff-Knappheit dürfte jetzt endgültig Geschichte sein - ich kann ab sofort sogar den Weltmarkt versorgen! **BUDLRUM:** Schön, daß du wieder da bist. Ich versorge Dich gerne mit k, ggf. auch über WüsteGorbi, da ich hoffe, meine letzte Transferzeile noch lange für ihn zu benötigen: **WÜSTE GORBI:** Hallo !? - Du bist hoffentlich wieder da !?! (siehe letzte Presse(n))... **SANDISTAN:** In Ermangelung Deiner Vorgaben habe ich die Lieferungen teilweise in Form von Rohstoffen fortgesetzt (60k=780a, 144r=864a). Siehe bitte noch einmal meine Anregungen bzw. Vorschläge in der Presse zu den Runden 99 und 101. **AGRARPARTNER:** Die nach den Hungersnöten der Vergangenheit geschrumpften Mägen der Leute aus Fundgrube können diese Mengen einfach nicht bewältigen. Bitte liefert vorübergehend etwas weniger und/oder später !!!

**Kannitverstan:** Minerva: Sorry für Fast-Hungersnot. **Schalkland:** e bitte wieder steigern. **Fundgrube:** r bitte auf 400 steigern

**Kitkat:** Wüste: Der Schock kam wohl eher vom GM. Dem sei Dank, bist Du noch dabei. **Fundgrube:** Wie soll ich das machen wenn Wüste aussteigt?

**Madranistan:** 3.NMR wird beim nächsten NMR stillgelegt

**Mah-jongg:** -

**Minerva:** Bananiens: Akzeptierst Du Verhältnis 1:5 zwischen r und a und Steigerung um 100r:500a jeder zweite Runde; d.h. 700r:3500a in R105 (+100r Dreieck)? 100r als Ausgleich; 670a gut. **Kitkat:** Steigerung auf 700a in R104 (Ich liefere 180r+35k für zwei Runde) und dann Steigerung jeweils um 40r:100a jeder zweite Runde? Ca 765 a (nach Alterung) gut. **Kannitverstan:** Können wir sogar um 100a:20r pro Runde steigern; d.h. schon 195r+15k:1200 in R104? **WüsteGorbi:** Ausgleich erfolgt über r und k. **Mah-Jongg:** 24r Ausgleich. **WüsteGorbi/Zauberland:** Es macht wenig Sinn, dass ich Euch a

liefern; daher beginne ich mit einer Reduktion. Zauberland: Reduktion der a entspricht niedrigerer e-Lieferung der letzten beiden Runden.

**Neutronien:** Wird am Ende der nächsten Runde stillgelegt folglich braucht Ihr das Land nicht mehr beliefern.

**Randalien:** Depot(Nr.): **Ultimania** (1) 1200a, **WüsteGorbi** (2) 202a, **Wellington** (3) 240a, **Biberien** (4) 560a. Alle: benötigte dringend e(1:5) und k(1:25). Bitte liefern, ich retourniere nach Bedarf.

**Sandistan:** NMR

**Schalkland:** **Bananien:** (letzter Kontakt war an Dich gerichtet, wie der GM richtig bemerkte) (☺) nach der letzten Lieferung von 3000a habe ich auch meine Lieferung wieder angepasst. Wie stehts mit der Aufteilung k/e? Willst Du mehr e?

**Fundgrube:** Ich kann in Rd. 103 nun durch etwas mehr e liefern (dank Zukäufen vom Weltmarkt) **Biberien:** Ich habe diesmal etwas mehr e geschickt (Rest würde sonst veralten). Kann nächste Runde so bleiben, wenn mein E-Ausbau weit genug ist, können wir auch wieder steigern. **Kannitverstan:** Nach dieser Runde fehlen wohl noch 490r? Ich liefere mal 400e.

**Ultimania:** An alle **Neueinsteiger:** Herzlich Willkommen! **Frankonia:** Hallo Partner, der Lieferumfang vom letzten Mal war klasse, können wir den noch steigern? **An Wüste:** Hallo! Wenn Du beabsichtigen solltest auszustiegen, so sag bitte rechtzeitig Bescheid. **BudlRum:** Steigerung OK?

**Vulkanien:** NMR

**Wellington:** Ich habe r und brauche e. Wer liefert mir welche?

**WüsteGorbi:** So das war es dann wohl für WüsteGorbi. Ich führe das Land noch 3 Runden und schau mal wie wo was verteilt wird ohne die bisherigen Transfers zu vernachlässigen.

**Zauberland:** So. Jetzt haben fast alle Länder von mir 100 e bekommen +/- 2. Das war dann doch einmal was. Afroland, ich hoffe Du hast jetzt genügend r. Wenn nicht muß ich mir etwas einfallen lassen, wie Du zu den r kommst, die Dir in 103 gefehlt haben. Evtl über einen anderen Lieferanten. Doch dem muß ich dann wieder e zuschicken und meine Transferzeilen sind voll. Oder ich schicke Dir k statt e.

**Fehler bei der Zugabgabe:**

Einige Länder hatten weniger r oder e zum verschicken. Hab entsprechend gekürzt.

### Durchschnittswerte aller Länder:

#### Durchschnittswerte der letzten Runden

B:4612	k:643	A:2627	a:14299	E:534	e:862	R:660	r:1070	I:537	w:0	g:1190;(103)
B:4461	k:597	A:2564	a:13388	E:519	e:808	R:644	r: 933	I:511	w:0	g:1158;(102)
B:4325	k:561	A:2496	a:12195	E:494	e:795	R:594	r: 834	I:496	w:0	g:1118;(101)

Ein Spieleintritt neuer Spieler ist jederzeit möglich. Näheres enthält die Spielregel, die ebenso wie Zugabgabeblätter beim Herausgeber bezogen werden kann. Jeder Neueinsteiger kann seinen Landestyp frei wählen.

Weltlebensqualität: 0.133971 (0.139419) in Runde 103 (104)  
 0.129770 (0.133971) in Runde 102 (103)  
 0.127696 (0.129770) in Runde 101 (102)  
 0.128209 (0.127696) in Runde 100 (101)

### Grundausrüstung für neue Spieler:

**B:500 ; k: 60; A: 300; a:1000; E: 55; e: 55; R: 55; r: 55; I: 55; w:0; g:1100;**  
 Das war es dann einmal wieder von meiner Seite

ZAT für die E-Mail Mitspieler: 03.01.2001

So das wars dann einmal wieder für Runde 103 und ich hoffe, dass ich es endlich schaffe, das neue Programm zutesten und dann auch einzusetzen. Sorry Peter, dass es nicht früher ging um es zu testen.

--