

BRETTON WOODS 104

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.mfuinted.de>
Bretton Woods

April 2001

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.

Es ist nun soweit. Neutronien wurde von mir stillgelegt. Wenn alles gutgeht so hat WüsteGorbi einen neuen Manager. Ein Vorschlag der von einem anderen Land kam ist zwar nicht schlecht, aber die Frage ist wie realisierbar er ist. Man sollte das Land welches in einem Zustand von WüsteGorbi ist an einen anderen Manager weitergeben der bereits Erfahrung hat. Das eigene Land wird dann an einen Neueinsteiger weitergeben sofern es einen gibt. Wäre wie WüsteGorbi könnte an den Manager von Mah-jongg weitergegeben werden und Mah-jongg würde dann z.B. durch den Manager von Frankonia übernommen. Frankonia würde dann stillgelegt werden. Andere Variante wäre evtl. nur die Daten des Landes übernehmen und den Namen behalten. Was haltet Ihr von dieser Lösung? Ebenso wäre es möglich, daß sich ein Land anders orientiert. Beispiel Bananien könnte WüsteGorbi übernehmen. Bananien dann von Schalkland übernommen usw. wie vorher. Varianten gibt es viele, die Frage wäre nur die Umsetzung des gesamten. Sagt mir einfach was Ihr davon haltet.

Diese Runde gab es verdammt viele NMRs. Bananien, die gesamten neuen Länder Vulkanien, Frankonia, Madranistan, dazu noch BudIRum und Ultimania und Afroland. Ein wenig viel finde ich, aber OK, wenn es denn so sein muß. Vielleicht sollte man einige Länder stilllegen und dann schauen was überbleibt. Klar die großen Nationen müssen neu denken, aber vielleicht geht's dann danach normal weiter.

Hungersnöte: keine
Krisen: auch keine

Weltmarkt

	Kauf	Verkauf	Umsatz	Überschuß
Konsumgüter	0 - 15	0 - 14	127	3
Agrarprodukte	1	1	130	0
Energie	4 - 5	3 - 6	214	173
Rohstoffe	0 - 8	0 - 7	160	6
Waffen	-	(17)	0	0

Industrie:

Der Preis für eine Industrie beträgt 60 Goldeinheiten

Statistik

Transfervolumen: 1058 k 28860 a 7014 e 6338 r 0 w 0 g
Handelsvolumen: Kosten 2247 g, Gewinn 2065 g, Schwund 182 g

Industrien und Goldmenge:

Kauf von I: 0 (Kosten 0 g)
Ertrag der Goldminen: 1338 g (produziert von 237 B)
Goldmenge: 24865 g (gestiegen um 1156 g)

Handel

Afroland	an Wellington	250a	gegen:	
Afroland	an Zauberland	250a	gegen:	
Afroland	an Mah-Jongg	250a	gegen:	
Bananien	an Minerva	3000a	gegen:	
Bananien	an Fundgrube	3000a	gegen:	
Bananien	an Schalkland	3000a	gegen:	
Biberien	an Schalkland	430r	gegen:	
Biberien	an Randalien	40k	gegen:	
Biberien	an Sandistan	250r	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	110k 850r	gegen:	max 3000a/Runde
Fundgrube	an Kannitverstan	140k 400r	gegen:	wie gewünscht
Fundgrube	an Schalkland	1300r	gegen:	soviel du kannst
Fundgrube	an WüsteGorbi	2000r	gegen:	Do not go away!
Kannitverstan	an Minerva	1200a	gegen:	
Kannitverstan	an Schalkland	3000a	gegen:	
Kannitverstan	an Fundgrube	1800a	gegen:	
Kannitverstan	an Mah-Jongg	500a	gegen:	
Kitkat	an Fundgrube	468a	gegen:	Sorry
Kitkat	an Minerva	468a	gegen:	Sorry
Kitkat	an Kannitverstan	60k	gegen:	
Madranistan	an Vulkanien	21e	gegen:	15r
Madranistan	an Kitkat	33e	gegen:	
Madranistan	an Sandistan	23e	gegen:	
Mah-jongg	an Minerva	150e	gegen:	
Mah-jongg	an Afroland	70e	gegen:	
Mah-jongg	an Kitkat	70e	gegen:	
Minerva	an Kannitverstan	30k 432r	gegen:	1200a + 1300a (R105)
Minerva	an Kitkat	50k 220r	gegen:	700a + 700a
Minerva	an WüsteGorbi	20k 300a 530r	gegen:	650e+50e
Neutronien	an Ultimania	200e	gegen:	
Neutronien	an BudlRum	50k	gegen:	
Neutronien	an Sandistan	190e	gegen:	
Neutronien	an Kitkat	10k 60e	gegen:	
Randalien	an Ultimania	1200a	gegen:	Depot1
Randalien	an Biberien	1080a	gegen:	Depot4
Randalien	an Wellington	480a	gegen:	Depot3
Randalien	an Fundgrube	202a	gegen:	Depot2
Sandistan	an Zauberland	500a	gegen:	100e
Sandistan	an Fundgrube	1440a	gegen:	K siehe Kon
Sandistan	an Biberien	1000a	gegen:	190r
Schalkland	an Bananien	40k 415e	gegen:	eßbares
Schalkland	an Biberien	447e	gegen:	Vereinbarung
Schalkland	an Kannitverstan	40k 400e 100r	gegen:	Vereinbarung
Schalkland	an Fundgrube	1150e	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	45r	gegen:	
Wellington	an Randalien	45r	gegen:	
Wellington	an Afroland	46r	gegen:	
Wellington	an Kitkat	46r	gegen:	

Kitkat	A	Agrarfaktor: 2.7					Madranistan	E	Agrarfaktor: 2.1				
B: 2748= 2650	0	-272	370	0			B: 518= 531	0	-59	54	-8		
k: 658= 370		-260	48	0	500		k: 55= 54		-14	15	0	0	
A: 2343= 1997	0	-209	555				A: 204= 221	0	-24	7			
a: 5393= 3588	-2650	0	5391	0	-936		a: 1324= 1493	-531	-102	464	0	0	
E: 2= 2	0	0	0				E: 171= 154	0	-21	38			
e: 293= 139	-98	-41	0	0	293		e: 154= 137	-60	0	154	0	-77	
R: 3= 3	0	0	0				R: 27= 33	0	-6	0			
r: 331= 209	-98	-46	0	0	266		r: 54= 70	-60	0	33	0	11	
I: 142= 98	0	-6	50				I: 58= 60	0	-9	7			
w: 0= 0	0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0	0
g: 138= 138	0		0	0	0	0	g: 1277= 1214	0		63	0	0	

Mah-jongg	E	Agrarfaktor: 3.1					Minerva	R	Agrarfaktor: 2.2				
B: 633= 620	0	-59	76	-4			B: 5232= 5049	0	-508	694	-3		
k: 66= 76		-26	0	16	0		k: 799= 694		-175	360	0	-80	
A: 83= 96	0	-13	0				A: 829= 814	0	-73	88			
a: 2018= 1857	-620	-204	235	0	750		a:10209= 9668	-5049	-948	1790	80	4668	
E: 481= 449	0	-43	75				E: 22= 22	0	0	0			
e: 449= 444	-95	0	449	-59	-290		e: 982= 868	-868	0	22	10	950	
R: 1= 1	0	0	0				R: 2935= 2857	0	-280	358			
r: 107= 209	-95	-7	0	0	0		r: 3939= 2730	-868	-108	2857	-20	-652	
I: 106= 95	0	-9	20				I: 1014= 959	0	-95	150			
w: 0= 0	0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0	0
g: 486= 132	0		0	354	0	0	g: 1350= 1216	0		144	-10	0	

Randalien	A	Agrarfaktor: 2.4					Sandistan	A	Agrarfaktor: 2.4				
B: 2055= 2118	0	-223	198	-38			B: 4702= 4665	0	-454	536	-45		
k: 169= 198		-74	0	5	40		k: 560= 536		-159	183	0	0	
A: 1939= 1968	0	-178	149				A: 4007= 4145	0	-420	282			
a: 4762= 5121	-2118	-2	4723	0	-2962		a:28479=28234	-4665	-2098	9948	0	-2940	
E: 0= 0	0	0	0				E: 0= 0	0	0	0			
e: 1= 0	0	0	0	1	0		e: 343= 218	-218	0	0	38	305	
R: 0= 0	0	0	0				R: 0= 0	0	0	0			
r: 129= 103	0	-19	0	0	45		r: 549= 579	-218	-57	0	-5	250	
I: 47= 56	0	-9	0				I: 285= 272	0	-22	35			
w: 0= 0	0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0	0
g: 114= 125	0		18	-29	0	0	g: 82= 192	0		45	-155	0	

Schalkland	E	Agrarfaktor: 2.6					Ultimania	R	Agrarfaktor: 2.6				
B: 7692= 7729	0	-770	831	-98			B: 1966= 1800	0	-176	316	26		
k: 902= 831		-230	341	40	-80		k: 358= 316		-84	174	0	-48	
A: 2393= 2295	0	-222	320				A: 374= 346	0	-33	61			
a:21553=21075	-7729	-1953	4160	0	6000		a: 3056= 2577	-1800	-245	899	0	1625	
E: 3593= 3530	0	-377	440				E: 0= 0	0	0	0			
e: 3530= 3393	-981	0	3530	0	-2412		e: 444= 401	-401	0	0	100	344	
R: 0= 0	0	0	0				R: 835= 754	0	-62	143			
r: 2340= 1952	-981	-258	0	-3	1630		r: 888= 806	-401	-22	754	0	-249	
I: 1091= 981	0	-90	200				I: 457= 417	0	-44	84			
w: 0= 0	0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0	0
g: 233= 722	0		90	-579	0	0	g: 1612= 2022	0		90	-500	0	

Vulkanien						Agrarfaktor: 2.2						Wellington						Agrarfaktor: 1.9						
R						R						R						R						
B:	657=	627	0	-62	91	1						B:	617=	605	0	-51	69	-6						
k:	93=	91		-28	28	2	0					k:	89=	69		-20	30	10	0					
A:	245=	235	0	-21	31							A:	111=	119	0	-15	7							
a:	1660=	1902	-627	-132	517	0	0					a:	2862=	2811	-605	-300	226	0	730					
E:	32=	34	0	-2	0							E:	7=	7	0	0	0							
e:	55=	63	-63	0	34	0	21					e:	34=	105	-102	-3	7	0	27					
R:	143=	132	0	-14	25							R:	349=	324	0	-27	52							
r:	173=	131	-63	-2	132	0	-25					r:	341=	284	-102	0	324	17	-182					
I:	75=	73	0	-8	10							I:	112=	102	0	-10	20							
w:	2=	2	0	0	0	0	0					w:	0=	0	0	0	0	0	0					
g:	677=	601	0		104	-28	0					g:	335=	200	0		135	0	0					

WüsteGorbi						Agrarfaktor: 2.4						Zauberland						Agrarfaktor: 3.1						
E						E						E						E						
B:	8403=	7827	0	-793	1290	79						B:	1030=	954	0	-111	172	15						
k:	1428=	1290		-220	858	0	-500					k:	185=	172		-66	40	39	0					
A:	431=	364	0	-30	97							A:	86=	74	0	-7	19							
a:	10677=	17095	-7827	-1064	873	0	1600					a:	1463=	1572	-954	-134	229	0	750					
E:	5378=	5230	0	-517	665							E:	631=	581	0	-50	100							
e:	5230=	5055	-1723	0	5230	-2	-3330					e:	581=	563	-187	0	581	0	-376					
R:	0=	0	0	0	0							R:	7=	7	0	0	0							
r:	2581=	2588	-1723	-284	0	0	2000					r:	179=	193	-187	-22	7	103	85					
I:	1765=	1723	0	-158	200							I:	210=	187	0	-24	47							
w:	0=	0	0	0	0	0	0					w:	0=	0	0	0	0	0	0					
g:	1439=	1307	0		126	6	0					g:	234=	99	0		135	0	0					

Kontakte

Afroland: NMR

Banani: 2.NMR

Biberien: SCHALKLAND: Schick mir was du hast. Bin wieder einigermaßenliquide. Könnte was brauchen, würde meine Produktion stark ankurbeln. **Randalien:** Ich schick Dir schon seit einiger Zeit 40k, ist das genug? Vielleicht noch r?

BudlRum: 2.NMR

Frankonia: 3.NMR wird beim 4 NMR stillgelegt

Fundgrube: SCHALKLAND: So langsam quillt Dein Rohstofflager über, so daß mehr + mehr Rohstoffe verrosten. Soll ich die Lieferung vorübergehend drosseln und später Deinen steigenden Bedarf ausgleichen? **BANANIEN:** Auf Grund meiner steigenden Bevölkerung, bitte ich künftig um Lieferung von 4000a pro Runde. Genügt Dir eigentlich Dein finanzieller Spielraum für Geschäfte am Weltmarkt? - Falls nicht, biete ich Dir an, einmalig und unabhängig von unseren sonstigen Geschäften bis zu 1000 Gold in die gleiche Menge a einzutauschen. Bei Interesse, schick' mir nächstesmal einfach bis zu 5000a anstatt 4000a, das entsprechende Gold kommt dann eine Runde später. **KANNITVERSTAN:** Möchtest Du die 400r künftig in jeder Lieferung bekommen? - Dann bitte die a-Liefermenge entsprechend auf 2110 a pro Runde erhöhen. **WÜSTE GORBI: TU DAS NICHT! - MACH' WEITER!**

Kannitverstan: Minerva: Gerne steigern wir. **Schalkland:** Rd 105 müßte I wieder bei 400 sein

Kitkat: alle: Sorry diese Mal gab es etwas wenig. Grund war die desolante Ernte in meinem Land. Ich habe meine Arbeiter angewiesen dieses Mal alles wieder auszumerzen. Mal sehen ob es geklappt hat. Werde entsprechend Euch wieder liefern was ich habe.

Madranistan: 4.NMR und wird Ende nächster Runde stillgelegt

Mah-jongg: Wellington: Sorry ich mußte Kitkat mal was liefern und Du bekommst in der nächsten Runde wieder mehr.

Minerva: Banani: 603a gut. **Kitkat:** Ausgleich für Mehrlieferung 40r+15k; trotzdem hast Du noch 1119a.

WüsteGorbi: Geplant: 300a+530r+20k:650e+50e in R104 640r+20k:700e+50e in R105 und 690r+24k:750e+50e in R106 (die zusätzlichen 50 resultieren aus einem Dreiecksgeschäft mit Bananien)

Randalien: Depot(Nr.): Ultimania (1) 0a, Fundgrube (2) 0a, Wellington (3) 0a, Biberien (4) 0a. Fundgrube: Ich habe Dir den Restbestand von W³steGorbi zu 100% zukommen lassen. Willst Du den Vertrag fortführen? Die Konditionen sind 15a:1k; und wenn, dann solltest Du mir Deine Lieferw³nische mitteilen. Biberien: Du kannst erhöhen soviel Du möchtest. Ich habe noch sehr viel Kapazitäten frei. Ultimania: Ich habe letzte Runde aufgrund Deines NMR die Rückzahlungsquote von 300a deutlich überschritten. Dadurch wurde eine Hungersnot von über 400 B verhindert. Du solltest dringend wieder etwas für Dein

Depot einzahlen und ggf. über den Auszahlungsmodus nachdenken. Alle: Alles Gute für das neue Jahrtausend!

Sandistan: Alle die es angeht: Entschuldigt meinen NMR, weiss nicht wie das vorkam. **Fundgrube:** Ich schick Dir trotz dass Du meinst, du hättest zuviel a. Korrespondenz hin oder her, unser Handel ist gut. Kann leider nur k brauchen, r hab ich schon zuviel, e kannst du nicht liefern, bleibt noch k. Weißt Du jemanden, der e liefern kann? Apropos e liefern: **Zauberland:** Könnte dringend mehr brauchen, da Neutronien ausfällt.

Schalkland: **Bananien:** . Wie stehts mit der Aufteilung k/e? Willst Du mehr e? **Fundgrube:** Ich muß vorerst bei 1100e bleiben, eigene Kapazitäten ausbauen (nur wenn´s gut läuft, kann´s etwas mehr sein - wie diesmal) **Biberien:** Ich muß erst die eigenen Kapazitäten ausbauen, bleibt daher vorerst bei 415e (wenn´s günstig läuft, sind´s etwas mehr - wie diesmal), sobald als möglich werde ich auf 500e steigern. **Kannitverstan:** Nach dieser Runde fehlen wohl noch 390r? Ich liefere mal 400e, ok? Sind +40k ok (Ich kann meinen k-Stand z.Zt. kaum halten)?.

Ultimania: 1.NMR

Vulkanien: 2.NMR

Wellington: Suche immer noch eeeeeeeeeeeeeee?

WüsteGorbi: Eigentlich noch 2 Runden aber mal sehen.Sorry Minerva, hab wohl bissel Mist gebaut, aber wohl nicht so gravierend, oder?

Zauberland: Mußte einmal meine eigenen Industrien ausbauen. Hoffe in Zukunft vielleicht mehr liefern zu können, sollte Wüste Gorbi ausfallen, doch ersetzen klann ich Ihn sicherlich nicht. Brauche im Moment r, die ich von Ultimania und Minerva bekomme. Mit diesen werde ich zuerst meine Industrien und E-Fabriken ausbauen was geht, damit auch in Zukunft eine gute Steigerung möglich ist.

Fehler bei der Zugabgabe:

Einige Länder hatten zu wenig Geld

Durchschnittswerte aller Länder:

Durchschnittswerte der letzten Runden

B:4790	k:720	A:2712	a:14785	E:548	e:894	R:673	r:1182	I:555	w:0	g:1248;(104)
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: 0.139419 (0.150427) in Runde 104 (105)
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: 03.05.2001

So das wars dann einmal wieder für Runde 104 und ich hab es immer noch nicht geschafft das neue Programm zu testen, vielleicht zu Ostern.

