

POSTSPILLION

Michael Frenzel, Gussenbauergasse 2/13, 1090 Wien

Email: frenzel@postspillion.de <http://www.postspillion.de/>

151. Ausgabe Preis: ca 1,50 DM (incl. Porto) November 2001

Der POSTSPILLION erscheint 5-wöchentlich als Begleitinformation zu allen RK-Postspielen. Um an den Spielen teilnehmen zu können, ist ein Abonnement des POSTSPILLION erforderlich, der an alle Interessenten zum Selbstkostenpreis (Material, Druck, Versand) abgegeben wird. Nach Sendung eines beliebigen Betrages an den Herausgeber beginnt das Abonnement, und der Preis jeder Ausgabe wird vom Kontostand des Abonnenten abgezogen. Der Kontostand ist auf dem Umschlag vermerkt. Sinkt der Kontostand unter DM 5.-, so erfolgt ein entsprechender Hinweis. Wird dann bis zum nächsten Zugabgabetermin keine Verlängerung vorgenommen, erlischt das Abonnement. Die Regelhefte zu den Spielen und die zur Teilnahme erforderlichen Zugabgabeblätter kann man vom Herausgeber beziehen, die Kosten werden vom Kontostand abgebucht. Spielanmeldungen und Zugabgaben können an den Herausgeber oder den jeweiligen Spielleiter geschickt werden. Der Zugabgabetermin (ZAT, jeweils 10 Uhr) der Spiele ist unbedingt einzuhalten, später eintreffende Zugabgaben bleiben in der Regel unberücksichtigt.

Bankverbindung: Sparkasse ULM, Bankleitzahl 630 500 00, Konto-Nr. 616803 (Bleibt erstmal)

Derzeit laufen im Postspillion folgende Spiele:

BRETTON WOODS Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT:12.12.01
TURBO 2000 Spielleiter: Reinhard Schön	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT:12.12.01
VOX POPULI Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT:12.12.01

Spiel die nur noch via Internet laufen (Die Spielleiter wählen Ihren ZAT selber)

HIGH NOON (Offen und Anonym)
Spielleiter: Michael Frenzel
Sugar Ray Championship
Spielleiter: Wolfgang Thimm
Tournament Golf
Spielleiter: Michael Frenzel

Hallo Freunde der Postspiele,

wie auch dieses Jahr war ich auf der Spiel und habe mir einige neue Spiele für Euch angeschaut. Wobei ich immer mehr feststellen muß, daß die guten Brettspiele wie sie vor einigen Jahren noch herauskamen immer mehr in den Hintergrund gedrängt werden.

So ist das Zeitalter der Onlinespiele doch schon sehr fortgeschritten wie ich feststellen musste und immer wieder werden gute Brettspiele auch in eine Onlinebasis umgesetzt.

Mehr über die Messe findet Ihr in meinem Messespecial

Was hat sich im POSTSPILLION so alles getan?

VOX POPULI NEUSTART

Die Regeln von VOX POPULI sind im Netz und es haben sich bisher 2 Parteien angemeldet

Die Anti Terror Armee (ATA) und Breakfast @ Tiffany (B@T)

Zwei Mitspieler haben noch Ihre Teilnahme zugesagt und bei einem Mitspieler weiss ich, daß er mitspielen möchte. Das wären dann schon einmal 5 Leute. Na wer hat noch Lust? Eigentlich sollten es schon 10 Mitspieler sein, welche bei VOX mitspielen sollen.

Auch im Heft enthalten ist einmal mehr eine weitere Seite von Reinhard's Tagebuch incl. Der Zeilen, die beim letzten Druck irgendwie durcheinander waren.

Bei Bretton Woods und Turbo 2000 läuft alles normal.

Dies waren so einmal die diversen Informationen rund um den POSTSPILLION

Sodele, das wars dann wieder einmal von meiner Seite

POSTSPILLION 152 sollte eigentlich dann um Weihnachten bei Euch sein.

Gruß Michael

Freie Spielplätze gibt es weiterhin in folgenden Partien:

Bretton Woods	Einstieg jederzeit möglich
High Noon Anonym	Einstieg zu Partiestart möglich
High Noon Offen	Einstieg zu Partiestart möglich
Revolveropoker	Zur Zeit stillgelegt
Sugar Ray	Einstieg jederzeit möglich
Sugar Ray Championship	Einstieg zu Turnierstart möglich
Tournament Golf	Einstieg jederzeit im Internet möglich
Turbo 2000	Einstieg jederzeit möglich
Vox Populi	JETZT ANMELDEN

BRETTON WOODS 109

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

November 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.

Neuigkeiten in Bretton Woods:

Ein weiteres Land schwächelt. Äthiopia hat seinen zweiten NMR. Man darf gespannt sein, ob das Land noch einmal zurückkommt oder auch in Runde 109, müßte Runde 113 sein stillgelegt. BudlRum hingegen wurde erst mit dieser Runde stillgelegt und konnte noch einmal ein paar Länder versorgen, bevor es endgültig stillgelegt wurde.

Weltmarkt

	Kauf	Verkauf	Umsatz	Überschuß
Konsumgüter	12	12	90	0
Agrarprodukte	1	1	8	0
Energie	6 - 10	6	15	47
Rohstoffe	5	5	100	0
Waffen	(7)	-	0	0

Industrie: Der Preis für eine Industrie beträgt 60 Goldeinheiten

Statistik, Industrien und Goldmenge:

Transfervolumen: 1109 k 46576 a 8289 e 7214 r 0 w 0 g

Handelsvolumen: Kosten 1725 g, Gewinn 1678 g, Schwund 47 g

Industrien und Goldmenge:

Kauf von I: 0 (Kosten 0 g)

Ertrag der Goldminen: 996 g (produziert von 242 B)

Goldmenge: 22124 g (gestiegen um 949 g)

Transfer

Äthiopia	an Sandistan	40e	gegen:
Äthiopia	an Biberien	40e	gegen:
Äthiopia	an Wellington	38e	gegen:
Afroland	an Wellington	267a	gegen: r
Afroland	an Zauberland	267a	gegen: e
Afroland	an Mah-jongg	267a	gegen: e
Bananien	an Schalkland	4000a	gegen:
Bananien	an WüsteGorbi	8000a	gegen:
Bananien	an Minerva	4000a	gegen:
Bananien	an Fundgrube	8000a	gegen:

Biberien	an Schalkland	500r	gegen:	Vertrag
Biberien	an Randalien	60k	gegen:	
Biberien	an Sandistan	250r	gegen:	
Biberien	an Äthiopia	40r	gegen:	s.Kontakte
BudlRum	an Äthiopia	2000a	gegen:	Geschenk
BudlRum	an Schalkland	2000a	gegen:	Geschenk
BudlRum	an Biberien	2000a	gegen:	Geschenk
BudlRum	an Mah-jongg	1000a	gegen:	Geschenk
Fundgrube	an Bananien	520k 1240r	gegen:	6323a nach Formel
Fundgrube	an Sandistan	200k	gegen:	
Fundgrube	an Schalkland	100k 800r	gegen:	100k=F
Fundgrube	an WüsteGorbi	100k 1600r	gegen:	100k=F
Kannitverstan	an Minerva	1700a	gegen:	
Kannitverstan	an Schalkland	3000a	gegen:	
Kannitverstan	an Fundgrube	2110a	gegen:	
Kannitverstan	an Mah-jongg	500a	gegen:	
Kitkat	an Kannitverstan	60k	gegen:	
Kitkat	an Minerva	2000a	gegen:	
Kitkat	an Fundgrube	1800a	gegen:	
Kitkat	an WüsteGorbi	1800a	gegen:	
Mah-jongg	an Minerva	185e	gegen:	
Mah-jongg	an Kitkat	60e	gegen:	
Mah-jongg	an Randalien	40e	gegen:	
Mah-jongg	an Wellington	49e	gegen:	
Minerva	an Bananien	1192r	gegen:	4500a
Minerva	an Mah-jongg	20k 355r	gegen:	185e+197e(R110)
Minerva	an WüsteGorbi	20k 840r	gegen:	900e+50e
Minerva	an Zauberland	29k 211r	gegen:	134e+142e(R110)
Randalien	an Biberien	650a	gegen:	Depot1
Sandistan	an Äthiopia	165a	gegen:	Geht mehr?
Sandistan	an Biberien	1000a	gegen:	250r
Sandistan	an Zauberland	50a	gegen:	10e???
Schalkland	an Bananien	540e	gegen:	wie angekündigt
Schalkland	an Biberien	500e	gegen:	wie angekündigt
Schalkland	an Kannitverstan	500e	gegen:	wie angekündigt
Schalkland	an Fundgrube	1300e	gegen:	wie angekündigt
Wellington	an Afroland	36r	gegen:	
Wellington	an Randalien	50r	gegen:	Depot
Wellington	an Äthiopia	40r	gegen:	
Wellington	an Zauberland	60r	gegen:	
WüsteGorbi	an Bananien	1025e	gegen:	
WüsteGorbi	an Minerva	950e	gegen:	
WüsteGorbi	an Fundgrube	2550e	gegen:	
Zauberland	an Afroland	110e	gegen:	
Zauberland	an Minerva	142e	gegen:	
Zauberland	an Sandistan	110e	gegen:	
Zauberland	an Wellington	110e	gegen:	

Die einzelnen Länder

Musterlände		Typ		Agrarfaktor: 2.5				Äthiopia		E	Agrarfaktor: 2.3			
B:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu	Imm			B:	843= 746	0	-73	153	17	
k:	Add= Anf		Alt	Neu	Han	Tra		k:	152= 153		-36	35	0 0	
A:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu				A:	203= 174	0	-17	46		
a:	Add= Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra		a:	3164= 1667	-746	-322	400	0 2165	
E:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu				E:	245= 225	0	-24	44		
e:	Add= Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra		e:	225= 207	-89	0	225	0 -118	
R:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu				R:	19= 22	0	-3	0		
r:	Add= Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra		r:	337= 360	-89	-36	22	0 80	
I:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu				I:	89= 89	0	-10	10		
w:	Add= Anf	A/V	Alt	Neu	Han	Tra		w:	0= 0	0	0	0	0 0	
g:	Add= Anf	Ind		Mine	Han	Tra		g:	1134= 1086	0		48	0 0	

Afroland	A	Agrarfaktor: 2.5				Bananien	A	Agrarfaktor: 2.7			
B:1615=1411	0	-127	296	35		B: 27024= 25374	0	-2570	4079	141	
k: 366= 296		-100	160	10	0	k: 4396= 4079		-1365	1162	0	520
A:1110=1049	0	-114	175			A: 21960= 20555	0	-1968	3373		
a:2622=2212	-1411	0	2622	0	-801	a:113296=113462	-25374	-6290	55498	0	-24000
E: 4= 4	0	0	0	0		E: 0= 0	0	0	0		
e: 114= 190	-180	-10	4	0	110	e: 1566= 1458	-1436	-22	0	1	1565
R: 3= 3	0	0	0	0		R: 0= 0	0	0	0		
r: 39= 183	-180	-3	3	0	36	r: 2725= 1938	-1436	-309	0	100	2432
I: 179= 180	0	-21	20			I: 1569= 1436	0	-141	274		
w: 1= 1	0	0	0	0	0	w: 1= 1	0	0	0	0	0
g: 2= 122	0		0	-120	0	g: 2292= 2743	0		56	-507	0
Biberien	R	Agrarfaktor: 2.7				Fundgrube	R	Agrarfaktor: 2.8			
B: 2978= 2895	0	-308	400	-9		B:27850=26382	0	-2700	4084	84	
k: 383= 400		-107	150	0	-60	k: 3881= 4084		-893	1700	-90	-920
A: 457= 482	0	-50	25			A: 6828= 5348	0	-556	2036		
a: 8323= 7012	-2895	-745	1301	0	3650	a:37959=40118	-26382	-2654	14974	-7	11910
E: 0= 0	0	0	0	0		E: 1= 1	0	0	0		
e: 540= 548	-532	-16	0	0	540	e: 3851= 3609	-3608	-1	1	0	3850
R: 1915= 1750	0	-162	327			R: 7971= 7316	0	-753	1408		
r: 2470= 2175	-532	-78	1750	-55	-790	r: 7316= 7248	-3608	0	7316	0	-3640
I: 529= 532	0	-58	55			I: 3851= 3739	0	-388	500		
w: 0= 0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0
g: 1509= 1144	0		90	275	0	g:11599=10395	0		117	1087	0
Kannitverstan	A	Agrarfaktor: 1.9				Kitkat	A	Agrarfaktor: 2.3			
B:11960=10855	0	-1071	2010	166		B:3082=3250	0	-337	257	-88	
k: 1896= 2010		-592	418	0	60	k: 154= 257		-60	2	15	-60
A:14706=14691	0	-1485	1500			A:2935=2970	0	-310	275		
a:35764=39257	-10855	-2104	16776	0	-7310	a:6941=8973	-3250	-12	6830	0	-5600
E: 0= 0	0	0	0	0		E: 1= 1	0	0	0		
e: 500= 508	-488	-20	0	0	500	e: 61= 2	-2	0	1	0	60
R: 30= 31	0	-1	0	0		R: 2= 2	0	0	0		
r: 1038= 1609	-488	-114	31	0	0	r: 545= 616	-2	-71	2	0	0
I: 510= 488	0	-48	70			I: 168= 189	0	-21	0		
w: 0= 0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0
g: 417= 300	0		117	0	0	g: 24= 204	0		0	-180	0
Mah-jongg	E	Agrarfaktor: 2.4				Minerva	R	Agrarfaktor: 2.4			
B: 1091= 934	0	-94	219	32		B: 7109= 6613	0	-697	1130	63	
k: 273= 219		-78	72	40	20	k: 1133= 1130		-328	400	0	-69
A: 72= 52	0	-8	28			A: 1052= 969	0	-82	165		
a: 2985= 2334	-934	-306	124	0	1767	a: 15075=13188	-6613	-1525	2325	0	7700
E: 588= 552	0	-54	90			E: 16= 16	0	0	0		
e: 552= 511	-177	0	552	0	-334	e: 1293= 1274	-1274	0	16	0	1277
R: 0= 0	0	0	0	0		R: 3807= 3485	0	-363	685		
r: 317= 177	-177	-38	0	0	355	r: 3485= 3872	-1274	0	3485	0	-2598
I: 169= 179	0	-25	15			I: 1363= 1307	0	-133	189		
w: 0= 0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0
g: 150= 486	0		144	-480	0	g: 1393= 1358	0		35	0	0

<u>Randalien</u>						<u>Sandistan</u>									
Agrarfaktor: 3.2						Agrarfaktor: 2.6									
B:	1609=	1683	0	-176	143	-41	B:	5396=	5339	0	-511	629	-61		
k:	162=	143		-66	25	0	60	k:	736=	629		-236	143	0	200
A:	1474=	1583	0	-173	64			A:	4727=	4502	0	-439	664		
a:	13441=	11645	-1683	-936	5065	0	-650	a:	29753=	26595	-5339	-1992	11705	-1	-1215
E:	0=	0	0	0	0			E:	0=	0	0	0	0		
e:	40=	40	-35	-5	0	0	40	e:	151=	163	-163	0	0	1	150
R:	0=	0	0	0	0			R:	0=	0	0	0	0		
r:	87=	86	-35	-14	0	0	50	r:	558=	567	-163	-55	0	-41	250
I:	41=	35	0	-4	10			I:	281=	284	0	-23	20		
w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	0=	0	0	0	0	0	0
g:	449=	313	0		136	0	0	g:	883=	627	0		56	200	0

<u>Schalkland</u>						<u>Wellington</u>									
Agrarfaktor: 3.1						Agrarfaktor: 2.7									
B:	8318=	8297	0	-834	958	-103	B:	700=	662	0	-71	106	3		
k:	1014=	958		-344	300	0	100	k:	131=	106	-35	60	0	0	
A:	2904=	2884	0	-301	321			A:	82=	89	0	-7	0		
a:	18224=	17227	-8297	-1748	2042	0	9000	a:	1753=	2206	-662	-174	116	0	267
E:	5115=	4633	0	-418	900			E:	3=	4	0	-1	0		
e:	4633=	4315	-1475	0	4633	0	-2840	e:	211=	187	-187	0	4	10	197
R:	0=	0	0	0	0			R:	477=	428	0	-38	87		
r:	2946=	3438	-1475	-313	0	-4	1300	r:	428=	373	-187	0	428	0	-186
I:	1606=	1498	0	-167	275			I:	228=	206	0	-18	40		
w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	0=	0	0	0	0	0	0
g:	191=	90	0		81	20	0	g:	283=	383	0		0	-100	0

<u>WüsteGorbi</u>						<u>Zauberland</u>									
Agrarfaktor: 2.2						Agrarfaktor: 2.4									
B:	10955=	10360	0	-1029	1595	29	B:	2120=	1795	0	-198	449	74		
k:	1771=	1595		-519	575	0	120	k:	455=	449		-148	100	25	29
A:	565=	616	0	-51	0			A:	220=	137	0	-11	94		
a:	16389=	18244	-10360	-1743	440	8	9800	a:	4102=	5711	-1795	-459	328	0	317
E:	8311=	7623	0	-762	1450			E:	914=	842	0	-72	144		
e:	7626=	7050	-2525	0	7623	3	-4525	e:	842=	766	-279	0	842	-15	-472
R:	0=	0	0	0	0			R:	5=	6	0	-1	0		
r:	3620=	4102	-2525	-397	0	0	2440	r:	299=	326	-279	-25	6	0	271
I:	2774=	2525	0	-251	500			I:	293=	279	0	-21	35		
w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	0=	0	0	0	0	0	0
g:	1594=	1591	0		35	-32	0	g:	204=	333	0		81	-210	0

Kontakte

Afroland: -

Äthiopia: 2.NMR

Bananiens: Fundi: habe 8000a geliefert. Schalkland: R.110: 600e, R.111: 640e. Wüste: was soll ich von Dir nur halten?

Biberien: ÄTHIOPIA: 1e zu 1r ist doch okay?! SCHALKLAND: Gegen mehr hätt ich nix, geht aber wohl nicht...

Fundgrube: SCHALKLAND, WÜSTEGORBI: Da in Euren Kontoren viele meiner Rohstoffe nutzlos veralten, habe ich die planmäßigen Lieferungen diesmal um WEITERE 200r reduziert und als Guthaben für Euch verbucht. Ich schlage - Euer Einverständnis vorausgesetzt - vor, dies zunächst beizubehalten, bis Euer Bedarf gewachsen ist. Ich bin dankbar für eine Rückmeldung, ob Ihr damit glücklich seid. Ich kann später jederzeit beliebige Mengen liefern, brauche dafür aber einen Vorlauf von einer Runde. Bisher aufgeschobene Liefermengen: SCHALKLAND: 600r, WÜSTEGORBI: 600r. BANANIENS: Dein r-Vorrat ist diesmal stark geschrumpft, so daß ich wieder normal geliefert habe und den Großteil der beim letzten Mal aufgeschobenen Lieferung jetzt bereits nachgeliefert habe (1100(Plan)+140). Verbliebene restliche aufgeschobene Liefermenge: 60r. Trotz Deiner gut gemeinten Argumentation möchte ich Dich bitten, mir a nach meiner Formel zu liefern. Das dadurch entstehende Hungerrisiko wird von dem Teil der Bevölkerung Fundgrubes getragen, der sich mit der ziemlich sinnfreien A-Erschließung beschäftigt. Sinnvoller wäre es natürlich, wenn ich meine Überschüsse in die R-Erschließung stecken würde, für die es jedoch noch keine wirklich steigende Nachfrage gibt. SCHALKLAND, WÜSTEGORBI: Aus Haushaltsüberschüssen habe ich ein "FÖRDERPROGRAMM FÜR NEUE ENERGIE" aufgelegt, das Euch ab sofort 100k/Runde für die Erschließung neuer Energien zur Verfügung stellt. Mit dem Transfer sind zwei Wünsche verbunden: - ZWECKGEBUNDENHEIT: die Mittel müssen auch wirklich für die Erschließung neuer Energien verwendet werden. - BILATERALER HANDEL: die erzielten Zusatzenergien sind bevorzugt an das Geberland (Fundgrube) zu veräußern (z.B.

im Tausch gegen r oder k). Fundgrube bietet dafür eine Abnahmegarantie aller zusätzlichen Energien auf unbegrenzte Zeit. Werden diese Wünsche erfüllt, muß kein k aus dem Förderprogramm jemals zurückgezahlt werden!

Kannitverstan: Fundgrube: Ich kann noch k gebrauchen. Gold ist alle, aber a gibt's jede Menge.

Kitkat: Fundgrube, WüsteGorbi: So langsam sollte einmal wieder ein k Schock kommen, da ich meine bisherigen Schulden soviel ich nachgerechnet habe und Ihr jetzt Schulden bei mir habt. Fundgrube -450 a, WüsteGorbi -550 a. So ein 400-500 k Schock wäre schon einmal wieder was. Dann habt Ihr wieder 3 Runden Ruhe.

Mah-jongg: Randalien: Hab Dir noch einmal wie angekündigt 40 e geliefert. Über irgendwelche Rücklieferungen können wir einmal irgendwann verhandeln. Im Moment brauch ich keine a, doch könnte sich das bald **Kitkat:** Hab Dir einmal wieder einige e geliefert. **Minerva:** Steigerung dürfte kein Problem sein, soviel ich weiss müssten das dann 197 in der nächsten Runde sein.

Minerva: Bananien: Eigentlich sind Lieferungen ja nur in den ungeraden Runden geplant. Diesmal hast Du 3421a gut. Liefere jetzt 192r Ausgleich. **Mah-jongg:** 16r Ausgleich. Steigerung um 15e:15r pro Runde ab R111; d.h. 212e:182r+10k in R111? **WuesteGorbi:** Steigerung um 70e:70r ab R110; d.h. erwarte 1020e in R110. **Zauberland:** Können wir um 10e:7r+1k ab R111 steigern?

Randalien: Depot(Nr.): Biberien (1) 0a, Mah-Jongg (2) 200a. **Mah-Jongg:** Hast Du für den Zeitpunkt der a-Lieferungen Wünsche? **Fundgrube:** Schade.

Sandistan: FUNDGRUBE: Ok, schade, schicke nächste Rd wieder. **ÄTHIOPIA:** Wäre froh, wenn du schnell mehr bringen könntest.

Schalkland: Vorsichtige Steigerungen sind jetzt drin. Ich kündige die für die nächste Runde geplante Liefermenge jeweils an. Bedarf und Entwicklungspläne bitte mitteilen. Bitte beachtet, dass ich im Interesse des eigenen Wachstums nicht alle Wünsche sofort erfüllen kann. **An Bananien:** 570e nächste Runde. **An Biberien:** 500e nächste Runde. Dein Bedarf? **An Fundgrube:** 1400e nächste Runde. Schulden: 200k. **An Kannitverstan:** ca. 520e nächste Runde.

Welington: Randalien: Werde Dir jetzt wieder regelmäßig r liefern: **Zauberland:** Bitte steigern.

WüsteGorbi: Fundgrube, Bananien,Minerva: plane nächste Runde: 2600, 1100, 1000 **Welington:** 60e in Rde 111, eigentlich keine Transferzeile frei (jedenfalls nicht regelmäßig) **Kitkat:** ich plane nächste Rde 50e zu liefern

Zauberland: Welington: Hab schon wieder etwas gesteigert. Hoffe es ist Dir nicht zu schnell. **Minerva:** Wenn das so weitergeht, können wir auch schneller steigern: **Sandistan:** Sind schon wieder 100 + 10 geworden. Folgende Lieferungen sind geplant für nächsten Runde **Afroland, Sandistan und Welington:** je 130 e, **Minerva:** ca 150 e, wenn ich das so richtig berechnet habe

Durchschnittswerte aller Länder:

Durchschnittswerte der letzten Runden

B:7350	k:1056	A:4111	a:20266	E:949	e:1387	R:889	r:1638	I:853	w:0	g:1382;(109)
B:7028	k:1031	A:3956	a:20197	E:868	e:1300	R:815	r:1691	I:810	w:0	g:1323;(108)
B:5769	k:842	A:3301	a:16932	E:685	e:1020	R:720	r:1501	I:659	w:0	g:1217;(107)
B:5532	k:832	A:3168	a:16361	E:644	e:952	R:692	r:1450	I:631	w:0	g:1159;(106)
B:5024	k:774	A:2912	a:14607	E:578	e:855	R:673	r:1283	I:582	w:0	g:1259;(105)
B:4790	k:720	A:2712	a:14785	E:548	e:894	R:673	r:1182	I:555	w:0	g:1248;(104)

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:	0.146790	(0.143722)	in	Runde	109	(110)
	0.149158	(0.146790)	in	Runde	108	(109)
	0.150520	(0.145964)	in	Runde	107	(108)
	0.155450	(0.150520)	in	Runde	106	(107)
	0.150427	(0.154138)	in	Runde	105	(106)

Grundausrüstung für neue Spieler:

B:700 ; k:100; A: 400; a:1900; E: 80; e: 80; R: 80; r: 80; I: 80; w:0; g:1300;

Das war es dann einmal wieder von meiner Seite

ZAT für die E-Mail Mitspieler: 12.12.2001

RENNANZEIGER

TURBO 2000

Spielleiter: Reinhard Schön Email: schoen@postspillion.de
Am Nohl 33
89173 Lonsee

11. Ausgabe

November 2001

Der **Rennanzeiger Turbo 2000** erscheint regelmäßig als Begleitinformation zum Postspiel **Turbo 2000**. **Turbo 2000** ist ein Strategiespiel aus der Welt des Formel-1-Sports für beliebig viele Spieler ab 14 Jahren. Jeder Spieler versucht, einen erfolgreichen Rennstall aufzubauen und im Kampf um die alljährliche Weltmeisterschaft möglichst viele WM-Punkte zu sammeln. Dieses Ziel kann sowohl durch die Entwicklung und den Bau von herausragenden Wagen, Motoren oder Reifen als auch durch die direkte Teilnahme an den einzelnen Rennen in Angriff genommen werden. Je nach Neigung der einzelnen Spieler bietet sich im sportlichen und im geschäftlichen Bereich ein weites Betätigungsfeld. Am Ende zählt nur der langfristige Erfolg.

PARDON

Was lange währt, wird endlich gut, sagt der Volksmund. Demzufolge ist dies wohl die beste Auswertung, die ich je vom Stapel gelassen habe. Fast ein Monat ist seit dem ZAT vergangen, und schon bin ich fertig. Ich bitte um Verzeihung und Verständnis; doch in den letzten Wochen hatte ich teils beruflich, teils privat so viel um die Ohren, daß ich abends nur noch müde ins Bett fiel, statt mich vor den Rechner zu klemmen. Doch nun habe ich nach und nach die Auswertung fertiggestellt und sogar einen Mini-Rennbericht zustandegebracht.

RENNBERICHT

David Coulthard gewinnt den Grand Prix der USA! Eine betont zurückhaltende Qualifikation verschaffte dem sympathischen Schotten nicht nur einen der letzten Startplätze, sondern damit auch ein überlegenes LP-Potential. Und das verstand der Werksfahrer von Brumm2000 auch im richtigen Moment einzusetzen. Im letzten Rennabschnitt, als das Feld schon weit auseinandergezogen war, warf er seine Reserven in die Schlacht und setzte sich durch. Der momentan noch amtierende Weltmeister Michael Schumacher konnte nur den vierten Platz erringen, was ihm alle Chancen auf den Titelerhalt nimmt. Villeneuve und Frenzen werden in Magny-Cours die WM unter sich ausmachen, wobei der Kanadier von Chance2000 ob seiner 5 Punkte Vorsprung der klare Favorit ist.

Ähnlich sieht es in der Triebwerkswertung aus. Schluderia hat nur noch eine rechnerische Chance, während Milestone und Brumm2000 sich mit 2 Punkten Differenz ein Kopf-an-Kopf-Rennen liefern. Noch spannender ist die Wagenmeisterschaft: Arrows konnte mit FTL gleichziehen.

GROSSER PREIS DER USA

1. Brumm2000: FTL-W14, Brumm2000-M15, Girona-R16, Coulthard-F19
MM 171(14): WMMM 33(10), 82(9), M 132(8), 161(1)
2. Spooky: Arrows-W14, Brumm2000-M15, Girona-R16, Rosberg-F21
M 252(9): WMM 57(4), W 156(1), 156(1), M 156(2) PR
3. X: Arrows-W15, Brumm2000-M15, Girona-R16, Prost-F19
M 280(5): WMMM 50(6), 100(6), 140(6), 148(3)
4. Beetle: FTL-W15, Milestone-M18, Girona-R16, Schumacher-F19
254(8): WM 50(8), M 100(7), 140(7), W 143(4)
5. Spooky: Arrows-W14, Milestone-M15, Girona-R16, Fisichella-F20
M 280(3): WM 75(2), 140(2), 140(2), W 140(5)
6. Chance2000: Arrows-W14, Schluderia-M17, Girona-R16, Villeneuve-F19
M 293(1) Pole: WM 81(1), 113(4), M 140(4), 140(6)

7. FTL: FTL-W15, Brumm2000-M15, Girona-R16, Frentzen-F19
MMM 280(4): WM 75(3), 140(3), 140(3), 140(7)
8. Girona: FTL-W15, Milestone-M15, Girona-R16, Ascari-F23
281(2): W 51(5), 101(5), 140(5), 140(8)
9. Chance2000: Arrows-W13, Schluderia-M17, Girona-R16, Caracciola-F19
276(6): WMM 50(7), 82(8), M 114(9), 136(9)
10. Auricom: Arrows-W15, Brumm2000-M15, Girona-R16, Montoya-F15
M 232(11): W 20(11), M 65(11), 87(11), 127(10)
11. FTL: FTL-W13, Brumm2000-M14, Girona-R16, Scheckter-F16
M 184(13): WM 0(15), 0(15), 70(13), M 110(11)
12. Chance2000: Arrows-W12, Milestone-M15, Girona-R16, Heidfeld-F17
M 275(7): W 43(9), M 65(10), 87(10), M 109(12)
13. Beetle: FTL-W12, Milestone-M15, Girona-R16, Alesi-F16
M 195(12): W 20(12), 65(12), 87(12), 109(13)
14. Beetle: FTL-W11, Brumm2000-M14, Girona-R10, Stewart-F15
M 87(15): WW 0(13), 40(13), M 50(14), W 60(14)
15. Auricom: FTL-W11, Brumm2000-M15, Girona-R16, Irvine-F15
M 250(10): WM 0(14), 0(14), 39(15), 60(15)
16. BavariaBMW: BavariaBMW-W10, Turbo-M10, Girona-R16, Lehto-F15
74(16): WMM 0(16), 0(16), 30(16), M 60(16)

- x. Beetle: FTL-W10, Milestone-M14, Girona-R10, Bernoldi-F14
M 60(17) nicht qualifiziert

ZWISCHENSTAND DER WELTMEISTERSCHAFTEN

WAGEN	MOTOREN	REIFEN	FAHRER				
Arrows	25	Brumm2000	18	Girona	49	Villeneuve	29
FTL	25	Milestone	16	Turbo	1	Frentzen	24
		Schluderia	9			Schumacher	18
		X	4			Rosberg	13
		Turbo	3			Fisichella	12
						Coulthard	10
						Caracciola	8
						Prost	4
						Heidfeld	3
						Lauda	2
						Alesi	1
						Irvine	1

STOCK CAR TOURNAMENT

1. Chance2000: FTL-W11, Milestone-M15, Girona-R16, Alonso-F16
112(2): W 59(1), Box 89(3), 126(3), 163(3), 187(2), 205(1), 212(1)
2. Spirituoso: FTL-W13, Schluderia-M11, Girona-R16, Barrichello-F14
107(3): WM 59(2), M 98(2), W 138(2), W 177(1), 192(1), 202(2), W 202(2)
3. Milestone: Turbo-W8, Milestone-M18, Girona-R16, Stuck-F21
105(5): WMM 46(5), M 70(4), 107(4), 132(4), W 157(4), 181(3), Box 196(3)
4. Spooky: Arrows-W12, Brumm2000-M15, Girona-R16, Fittipaldi-F19
190(1): WMMMM Box 52(4), M 107(1), 167(1), W 169(2), M 171(3), M 173(4), M 175(4)
5. Spooky: Arrows-W11, Milestone-M12, Girona-R16, Panis-F17
M 101(6): WMMMM 53(3), 55(5), 57(6), W 59(7), 95(6), 132(5), 170(5)
6. FTL: FTL-W11, Brumm2000-M13, Girona-R12, Danner-F14
MMMMM 107(4): WMM 21(6), 41(6), 59(5), 77(5), M 95(5), 112(6), 129(6)

7. Arrows: Arrows-W8, Brumm2000-M10, Spirituoso-R10, Lauda-F19
M 8(13): W 10(12), M 20(11), M 31(11), 42(11), 52(10), 80(9), MMM 110(7)
8. Girona: FTL-W8, Milestone-M9, Girona-R16, Fangio-F20
16(8): W 15(7), MMM 31(7), 47(7), M 62(6), 78(7), W 94(7), 110(8)
9. Arrows: Turbo-W8, Brumm2000-M10, Spirituoso-R10, Clark-F16
11(10): WM 14(9), 29(9), MMM 44(9), W 58(8), W 73(8), M 88(8), 107(9)
10. Arrows: Arrows-W6, X-M9, Spirituoso-R10, Herbert-F16
MMMMM Box 8(12): W 10(11), M 20(10), 31(10), M 42(10), 52(9), 63(10), M 78(10)
11. X: FTL-W9, X-M10, Spirituoso-R10, Hulme-F13
MMMMM 74(7): WM 10(13), 19(12), M 29(13), M 38(12), 48(12), 57(11), 76(11)
12. Arrows: RolisRoyce-W7, X-M10, Spirituoso-R10, Wurz-F19
M 10(11): WW 10(10), Box 19(13), W 29(12), Dreher 29(13), M 40(13), 51(13), W 76(12)
13. Girona: Turbo-W7, Milestone-M5, Girona-R16, Burti-F19
15(9): W 15(8), 31(8), 47(8), 51(9), M 51(11), 51(12), M 51(13)
- x. Brumm2000: FTL-W8, Brumm2000-M13, Girona-R16, Brabham-F16
Ausfall durch Motorschaden
- x. Milestone: Turbo-W1, Milestone-M14, Girona-R16, Ratzenberger-F15
MMMMMMMMMMMMMMMM Ausfall durch Motorschaden
- x. Milestone: RolisRoyce-W7, Milestone-M18, Girona-R16, Salo-F18
F Unfall

TRAININGSLAGER

Rennstall	Fahrer	Betrag
1. X	Rindt-F18	43.000
2. Girona	Larrauri-F21	42.000
3. Milestone	Alboreto-F17	40.000
4. --		
5. --		
6. --		

RENNSTÄLLE

Arrows	Geld	203.867	WM-Punkte	57
Technischer Stand	W17: 0314143041			
Material	Arrows-W15, Arrows-W7, Arrows-W5, Turbo-W5, RolisRoyce-W3, 2 Milestone-M18, X-M8, Brumm2000-M6, 2 X-M6, Brumm2000-M5, Brumm2000-M4, X-M2, Girona-R16			
Fahrer	Lauda-F20.4: 40.000, Wurz-F19.9: 45.000, Clark-F17.0: 41.000, Herbert-F16.6: 40.000			
Auricom	Geld	1.334.000	WM-Punkte	1
Material	Arrows-W14, Turbo-W11, FTL-W10, 2 Schluderia-M17, 2 Brumm2000-M13, Milestone-M11, Turbo-M10, Milestone-M8, Turbo-M5, 3 Girona-R16, 4 Turbo-R11			
Fahrer	Irvine-F16.0: 50.000, Montoya-F15.6: 50.000, Suzuki-F15.4: 41.000			
BavariaBMW	Geld	633.312	WM-Punkte	11
Technischer Stand	W12: 0143242143			
Material	BavariaBMW-W9, Turbo-W9, Turbo-M10, Turbo-M7, Turbo-M2, 2 Girona-R16, 6 Turbo-R10, X-R10			
Fahrer	Lehto-F15.7: 40.000			
Beetle	Geld	2.278.200	WM-Punkte	53
Material	FTL-W13, FTL-W11, FTL-W10, FTL-W9, FTL-W8, 2 Brumm2000-M19, 2 Milestone-M19, Milestone-M16, Milestone-M14, Milestone-M13, Brumm2000-M12, X-M12, Schluderia-M11, X-M11, 8 Girona-R16			
Fahrer	Schumacher-F20.3: 43.000, Alesi-F17.2: 50.000, Stewart-F16.3: 45.000, Bernoldi-F14.6: 45.000			
Brumm2000	Geld	242.000	WM-Punkte	40
Technischer Stand	M20: 1104401231			
Material	FTL-W13, 2 FTL-W8, Brumm2000-M19, Brumm2000-M9, Schluderia-M7, 10 Girona-R16, Turbo-R10			
Fahrer	Coulthard-F20.1: 50.000, Brabham-F16.4: 40.000			
Chance2000	Geld	1.350.000	WM-Punkte	57
Material	3 Arrows-W15, Arrows-W13, Arrows-W12, Arrows-W11, 2 FTL-W10, Arrows-W9, FTL-W9, Turbo-W9, Arrows-W8, FTL-W8, 2 Brumm2000-M19, 2 Milestone-M19, 3 Milestone-M15, 2 Brumm2000-M14, 2 Schluderia-M14, 2 Brumm2000-M12, Milestone-M12, X-M12, Brumm2000-M11, Schluderia-M7, 12 Girona-R16, 2 Girona-R12, 2 Girona-R11, 4 Turbo-R10			
Fahrer	Villeneuve-F20.5: 56.000, Caracciola-F19.7: 68.000, Heidfeld-F17.6: 69.000, Alonso-F17.2: 58.000			
DutchRace	Geld	-426.935	WM-Punkte	0
Material	FTL-W15, Turbo-W13, 2 BavariaBMW-W10, 2 Brumm2000-M15, Turbo-M11, Turbo-M6, 4 Girona-R16, 4 Turbo-R13			
Fahrer	Nakajima-F15.8: 45.000, Beaufort-F15.7: 45.000			

FTL	Geld	-113.077	WM-Punkte	70	
Technischer Stand	W19: 0120313442				
Material	FTL-W14, FTL-W12, 2 FTL-W10, 2 Brumm2000-M19, 2 Brumm2000-M11, Milestone-M7, Milestone-M6, Brumm2000-M5, 4 Girona-R16, Girona-R12, Spirituoso-R10				
Fahrer	Frentzen-F19.6: 55.000, Scheckter-F16.9: 50.000, Danner-F15.2: 43.000				
Girona	Geld	3.565.095	WM-Punkte	81	
Technischer Stand	R16: 0213322013				
Material	FTL-W16, FTL-W14, FTL-W6, Turbo-W6, 2 Milestone-M15, Milestone-M5, Milestone-M3, 4 Girona-R16				
Fahrer	Ascari-F23.9: 110.000, Larrauri-F23.4: 52.000, Fangio-F21.2: 44.000, Burti-F19.9: 52.000				
Milestone	Geld	-485.391	WM-Punkte	43	
Technischer Stand	M19: 2143201334				
Material	2 Turbo-W8, Turbo-W6, Turbo-W1, Milestone-M15, Milestone-M11, 4 Milestone-M10, Milestone-M9, Turbo-M9, Milestone-M7, Turbo-M6, Milestone-M5, R16				
Fahrer	Stuck-F22.5: 60.000, Alboreto-F19.7: 53.000, Salo-F17.5: 52.000, Ratzenberger-F15.9: 40.000, Mansell-F14.1: 48.000				
Perser	Geld	2.969.900	WM-Punkte	0	
Material	Turbo-M8, Turbo-M7, 4 Turbo-R10				
RolisRoyce	Geld	-970.130	WM-Punkte	6	
Technischer Stand	W10: 2444422304				
Material	3 RolisRoyce-W10, Turbo-W7, 4 Girona-R12, Girona-R11				
Fahrer	Moss-F15.9: 70.000				
Schluderia	Geld	-314.824	WM-Punkte	19	
Technischer Stand	M18: 3413142301				
Material	2 Schluderia-M17, Schluderia-M9, Turbo-M5				
Fahrer	Senna-F18.2: 45.000				
Spirituoso	Geld	1.283.880	WM-Punkte	1	
Material	Arrows-W15, FTL-W9, 2 Schluderia-M17, Schluderia-M9, 4 Girona-R16, 4 Spirituoso-R12, 2 Turbo-R10				
Fahrer	Jones-F21.1: 40.000, Zonta-F20.0: 41.000, Barrichello-F15.0: 41.000				
Spooky	Geld	2.039.000	WM-Punkte	56	
Material	2 Arrows-W15, 2 Arrows-W12, Arrows-W10, Arrows-W9, 3 Arrows-W7, Arrows-W6, FTL-W6, Turbo-W6, 8 Milestone-M19, Milestone-M13, Brumm2000-M11, Milestone-M11, Turbo-M10, Turbo-M9, Milestone-M8, 3 Turbo-M8, Brumm2000-M7, 2 Milestone-M7, Turbo-M7, Milestone-M6, 2 Milestone-M5, Turbo-M5, 2 Turbo-M4, 12 Girona-R16, 5 Girona-R13, 3 Girona-R10, Turbo-R10				
Fahrer	Rosberg-F22.6: 125.000, Fisichella-F20.7: 75.000, Fittipaldi-F20.5: 40.000, Panis-F18.0: 75.000				

X Geld 3.710.205 WM-Punkte 8

Technischer Stand W13: 1321143341

Material Arrows-W14, FTL-W8, FTL-W7, Turbo-W6, Schluderia-M17, X-M13, X-M12, Brumm2000-M11, X-M10, X-M7, X-M2, 6 Girona-R16, 3 Spirituoso-R10

Fahrer Rindt-F20.9: 50.000, Prost-F20.7: 53.000, Hulme-F13.8: 42.000

KOSTEN FÜR DEN BAU EINER KOMPONENTE

FTL-W19	600.000	Brumm2000-M20	200.000	Girona-R16	20.000
Arrows-W17	560.000	Milestone-M19	190.000		
X-W13	480.000	Schluderia-M18	180.000		
BavariaBMW-W12	460.000				
RolisRoyce-W10	420.000				

FAHRERVERTRÄGE

VERTRAGLOSE FAHRER DES DRITTEN RENNJAHR

Alonso-F17.2 Hulme-F13.8 Nakajima-F15.8 Suzuki-F15.4

Barrichello-F15.0 Katayama-F15.6 Nakano-F14.3 Takagi-F15.2

Beaufort-F15.7 Lehto-F15.7 Rosemeyer-F14.4

Danner-F15.2 Mansell-F14.1 Stewart-F16.3

VERTRAGSANGEBOTE FÜR DAS DRITTE RENNJAHR

Arrows:	Clark-F17.0	50.000	Spooky:	Brabham-F16.4	50.000
Arrows:	Frentzen-F19.6	60.000	Spooky:	Panis-F18.0	55.000
Chance2000:	Fisichella-F20.7	91.000	X:	Jones-F21.1	99.000
DutchRace:	Zonta-F20.0	75.000	X:	Rosberg-F22.6	126.000
FTL:	Scheckter-F16.9	44.000			

VERTRÄGE FÜR DAS DRITTE RENNJAHR

Arrows:	Herbert-F16.6	40.000	Girona:	Burti-F19.9	42.000
Arrows:	Wurz-F19.9	40.000	Girona:	Fangio-F21.2	70.000
Auricom:	Irvine-F16.0	45.000	Girona:	Larrauri-F23.4	42.000
Auricom:	Lauda-F20.4	90.000	Milestone:	Alboreto-F19.7	40.000
Auricom:	Montoya-F15.6	45.000	Milestone:	Salo-F17.5	45.000
Beetle:	Alesi-F17.2	45.000	Milestone:	Stuck-F22.5	45.000
Beetle:	Schumacher-F20.3	44.000	Spirituoso:	Ratzenberger-F15.9	45.000
Brumm2000:	Coulthard-F20.1	40.000	Spooky:	Fittipaldi-F20.5	40.000
Chance2000:	Caracciola-F19.7	48.000	X:	Hunt-F14.1	41.000
Chance2000:	Heidfeld-F17.6	49.000	X:	Moss-F15.9	40.000
Chance2000:	Senna-F18.2	52.000	X:	Prost-F20.7	55.000
Chance2000:	Villeneuve-F20.5	59.000	X:	Rindt-F20.9	55.000
Girona:	Ascari-F23.9	80.000			

GESCHÄFTE

Schluderia	an Auricom:	Verkaufe 2 Schluderia-M17 zu 220.000	(2 ausgeführt)
Girona	an Brumm2000:	Verkaufe 10 Girona-R16 zu 23.000	(10 ausgeführt)
Beetle	an Brumm2000:	Kaufe 2 Brumm2000-M15 zu 240.000	(2 ausgeführt)
Chance2000	an Brumm2000:	Kaufe 4 Brumm2000-M15 zu 220.000	(2 ausgeführt)
Milestone	an Chance2000:	Verkaufe 2 Milestone-M18 zu 240.000	(2 ausgeführt)
Arrows	an Chance2000:	Verkaufe 3 Arrows-W15 zu 600.000	(3 ausgeführt)
Girona	an FTL:	Verkaufe 4 Girona-R16 zu 25.000	(4 ausgeführt)
Brumm2000	an FTL:	Verkaufe 2 Brumm2000-M19 zu 220.000	(2 ausgeführt)
Spirituoso	an FTL:	Kaufe 1 FTL-W15 zu 811.000	(Konventionalstrafe)
Beetle	an FTL:	Kaufe 1 FTL-W15 zu 600.000	
FTL	an Girona:	Verkaufe 1 FTL-W15 zu 65.000	(1 ausgeführt)
Spooky	an Girona:	Kaufe 11 Girona-R16 zu 39.000	(11 ausgeführt)
Chance2000	an Girona:	Kaufe 15 Girona-R16 zu 22.000	(4 ausgeführt)
X	an Girona:	Kaufe 3 Girona-R16 zu 16.000	
Beetle	an Girona:	Kaufe 5 Girona-R16 zu 15.000	
Beetle	an Milestone:	Kaufe 2 Milestone-M18 zu 240.000	(2 ausgeführt)
Arrows	an Milestone:	Kaufe 2 Milestone-M18 zu 215.000	(2 ausgeführt)
Spooky	an Milestone:	Kaufe 2 Milestone-M18 zu 200.000	(2 ausgeführt)
Milestone	an Perser:	Kaufe 2 Turbo-W8 zu 60.000	(2 ausgeführt)
X	an Schluderia:	Kaufe 1 Schluderia-M17 zu 250.000	(1 ausgeführt)
Schluderia	an Spirituoso:	Verkaufe 1 Schluderia-M17 zu 222.000	(1 ausgeführt)
Arrows	an Spirituoso:	Verkaufe 1 Arrows-W15 zu 650.000	(1 ausgeführt)
Milestone	an Spooky:	Verkaufe 6 Milestone-M18 zu 210.000	(6 ausgeführt)
Arrows	an Spooky:	Verkaufe 2 Arrows-W15 zu 650.000	(2 ausgeführt)

Auricom	an Brumm2000:	Suche 2 Brumm2000-M19 bis 231.000
Auricom	an Arrows:	Suche 1 Arrows-W15 bis 650.000
Brumm2000	an alle:	Biete 5 Brumm2000-M19 ab 230.000
Brumm2000	an FTL:	Suche 1 FTL-W16 bis 620.000
Chance2000	an alle:	Biete 3 Brumm2000-M11 ab 75.000
Chance2000	an Brumm2000:	Suche 3 Brumm2000-M19 bis 250.000
FTL	an Girona:	Suche 6 Girona-R16 bis 26.000
FTL	an alle:	Biete 2 FTL-W16 ab 600.000
Girona	an X:	Suche 1 X-W13 bis 620.000
Girona	an alle:	Biete 15 Girona-R16 ab 15.000
Milestone	an Girona:	Suche 12 Girona-R16 bis 25.000
Perser	an alle:	Biete 4 Turbo-R10 ab 0
Perser	an alle:	Biete 1 Turbo-M7 ab 0
Perser	an alle:	Biete 1 Turbo-M8 ab 0
Schluderia	an alle:	Biete 1 Schluderia-M5 ab 0
Schluderia	an alle:	Biete 3 Schluderia-M17 ab 220.000
Spirituoso	an Arrows:	Suche 1 Arrows-W15 bis 650.000
Spirituoso	an Schluderia:	Suche 1 Schluderia-M17 bis 245.000
X	an Arrows:	Suche 1 Arrows-W15 bis 650.000

KONTAKTE

Arrows an Spooky: Dank Deiner Punkte, und der von Chance 2000, bin ich schon sehr dicht an der Wagenmeisterschaft. Ich versuche, im letzten Rennen auch noch ein paar Punkte mit meinem Fahrer zu ergattern. Mal schauen, ob es klappt...

Arrows an Milestone: Okay, vergessen wir die vergangenen Streitigkeiten. An einer Zusammenarbeit wären wir auch interessiert. Ich würde ein Tauschgeschäft zum SKP gerne machen, aber ohne Einschränkung der Stückzahl. Immer nach Bestellung. Jeder von uns beiden sollte selber planen können, was er an Komponenten braucht.

Arrows an Schluderia: Wenn es mit dem Liefervertrag mit Milestone nicht klappt, dann werde ich bei Dir suchen. Du brauchst dann auch nicht flüssig zu sein und kannst getrost alle Gesuche beliefern, ohne befürchten zu müssen, daß Du pleite gehst.

Auricom an alle: Ich glaube, es gibt mittlerweile zu viele Teams und zu viele Fahrer für die Formel 1. Fahrt doch auch mal andere Rennserien mit, sodaß sich das Fahrerfeld verteilt.

BavariaBMW:

Beetle an Milestone: Ich könnte jede zweite Runde zwei Deiner Motoren brauchen. Hast Du Transferzeilen frei?

Beetle an Girona: Ich habe die Fabrik natürlich versilbert. Wer könnte mir bessere Reifen liefern als Du?

Beetle an Spooky: Ich habe die Fabrik natürlich sofort versilbert. Ich habe schließlich einen Renn- und keinen Reifenstall.

Beetle an Schluderia: Nachdem der Deal nicht so geklappt hat, biete die Motoren bitte an. Ich zahle als Ausgleich auch 240 TDM/Stück.

Beetle an Arrows: Sorry, ich kann die gewünschten Reifen nicht liefern. Aber bei Girona bist Du gut aufgehoben.

Brumm2000 an alle: War beruflich ein wenig weg. Dieser Zug ist vermutlich nicht oder nur teilweise ausgewertet... (Sehr kleinlaut)

Brumm2000 an FTL: Du suchtest 17er Motoren, ich konnte 19er liefern. Ich hoffe a) Du bist nicht böse ;-) und b) das mit den je 20. extra im Angebot von Dir war als extra gemeint?! Wenn Problem, dann sagen! (Milestone hat verdammt viele Reifen in den Markt geworfen, ich fürchte harte Zeiten. Aber man beachte meinen Forschungsvorsprung.) Marktlage ansonsten: Du hast mit dieser Runde 5 Motoren gekauft, ich ordere den 2. Wagen. Korrekt?

Chance2000 an Schluderia: Echte Angebote findet man in der Geschäftszeile, nicht in den Kontakten ...

Chance2000 an Brumm2000: Beachte mein Gesuch bei Dir!

Chance2000 an alle: Diese Runde im Angebot: 1 M11 und 2 M12 von Brumm2000 zum Schnäppchenpreis!

DutchRace:

FTL an alle: FORSCHUNGSDURCHBRUCH! W16! Nur diesmal 2 W16 an alle. Ab nächstes Mal nur noch auf Suche von Euch, da Risiko zu hoch. Ich bitte um Verständnis.

FTL an alle: Die Forschung geht weiter auf Hochtouren. STAMMKUNDEN PROFITIEREN.

FTL an Brumm2000: Suuuper, Deine M19. Ich hoffe, auch auf W19 zu kommen diese Runde!

Girona an FTL: Warum hast Du mich hängen lassen? Mein Wagengesuch blieb völlig unbeantwortet. Weder traf ein Wagen ein, noch gab es einen erklärenden Kontakt. Ich hoffe, daß dies ein Versehen war, das sich nicht wiederholt.

Girona an X: Ich benötige dringend einen weiteren Fahruntersatz. Zum Einstieg in den Wagenmarkt viel Glück!

Milestone an alle: Wer nicht zugeschlagen hat, muß bis zur nächsten Runde warten, da ich ein paar Komponenten selber benötige.

Milestone an Spooky: Natürlich wirst Du meine Motoren alle 2 Runden bekommen. Entscheide einfach selber, welchen Preis Du mir bezahlen möchtest. 210000 sind vorgegeben. Alles darüber hinaus sehe ich als Spende, welche in die Entwicklung gesteckt wird.

Milestone an Spirituoso: Du glaubst doch selber nicht, daß ein Ratzenberger der Hölle entgeht? Sollte er plaziert sein, hat er bestimmt das höchste Risiko gehabt, denn wer schafft es sonst schon, auf 33 zu kommen? Wohl keiner, aber ich befürchte, daß er das nicht übersteht, und somit gibst Du Dein Geld in der nächsten Saison eher für einen Testfahrer aus, der bei uns sowieso nicht mehr startet.

Milestone an Spielleiter: War das bei Ratzenberger ein neuer Rekord, was das r angeht?

Milestone an Beetle: Habe keine Zeile mehr frei, um Motoren anzubieten, aber 18 möchte ich Dir sowieso nicht mehr geben. Habe ja 19er, wer fährt da noch mit 18ern.

Milestone an Brumm2000: Naja, so doll brummt es nicht, aber ich gebe Dir recht, so viel Schluderia haben sie in Deiner Werkstatt nicht betrieben, wie ich dachte. Ich hoffe, Du brummst mir nicht davon.

Milestone an X: Was heißt an die Wand drücken? Würde ich als fairer Sportskamerad nie machen. Dennoch würde ich gerne einige Deiner Motoren kaufen. Mach mir doch einmal ein Angebot.

Milestone an RolisRoyce: Du hast 3 Motoren, die ich brauchen könnte. Also verkauf sie mir bitte noch, bevor Du aussteigst.

Perser wird abgewickelt.

RolisRoyce: NMR 3

Schluderia an alle: Nötiges Kleingeld fehlt, deshalb so wenig Motoren im Angebot. Ich sollte auch noch

entwickeln, wenn ich dabei bleiben möchte. Ihr dürft trotzdem kaufen!

Schluderia an Milestone: Muß ich das als Versuch werten, meine Technologie auszuspionieren?

Spirituoso:

Spooky an Arrows: 3 Punkte diese Runde für Dich. Leider war wie üblich meine Taktik nicht die beste, sonst hätten es auch mehr werden können. Aber rasante Aufholjagden sind mit Deinen Wagen schon sehr gut machbar. Freue mich auf deine neue Lieferung! Die Wagenmeisterschaft werden wir schon noch für dich gewinnen können.

Spooky an Milestone: Vielen Dank für dein Angebot. Jetzt ist es natürlich kompliziert, da ich auch bei dir suche. Also wie gesagt, ich werde, sofern ich darf, wie immer jede 2. Runde bei dir suchen. Habe diese Runde auch wieder recht wichtige 3 Punkte heimgefahren. Ich hoffe, der Polster hält bis zum Saisonende, damit du die Motorenmeisterschaft für dich entscheiden kannst. Da einer deiner Motoren überraschend gut gehalten hat, kann ich dir auch diese Runde wieder mit diesem Punkte holen. Ich kaufe auch gleich die anderen beiden Motoren ab, hoffe aber auch, daß du mein Suche bedienst. Die nächsten Punkte kommen sicher schon bald!

Spooky an Beetle: Du bist dir also deiner Verantwortung doch nicht bewußt gewesen und denkst nur an schnelles Geld. Aus der Fabrik hätte man gewiß einiges machen können, va zu diesem Erstehungspreis.

X an Arrows: Motoren? Was für Motoren? Ich habe doch eine W-Fabrik! Und auch die nur vorübergehend. Schiebst Du mir noch mal so ein Teil rüber? Für die Punkte Sorge ich dann schon!

X an alle: Ich glaube, ich bin der erste Rennstall, der drei verschiedene Fabriken hat — wenn auch nicht gleichzeitig. Und was mache ich damit? Rennen fahren!

TURBO 2000 - DISKUSSIONSFORUM

Es ist soweit, liebe Mitspieler. Laut Spielregel endet die Partie frühestens nach 3 Rennjahren, und in dieser Runde werden wir darüber abstimmen, ob das frühestmögliche Ende tatsächlich eintritt oder ob wir ein viertes Rennjahr (und eventuell weitere) durchführen werden. Bitte teilt mir in Eurem Zug für Runde 2/6 mit, für welche Alternative ihr seid:

<p>Abbruch nach dem dritten Rennjahr. Die Runde 3/6 wird noch durchgeführt; anschließend endet diese Partie, und die nächste wird vorbereitet.</p>	<p>Weiter geht's! Nach dem dritten Rennjahr folgt ein viertes; ob wir uns an ein fünftes Rennjahr wagen, wird eine spätere Abstimmung entscheiden.</p>
---	---

Das Ergebnis der Abstimmung wird in der Auswertung 2/6 veröffentlicht. Ein Hinweis: Erfahrungsgemäß haben derlei Abstimmungen eine hohe Enthaltungsquote, eine einzelne Stimme kann tatsächlich entscheidend sein. Stimmabgaben aus den USA werden selbstverständlich von Hand nachgezählt.

MITTEILUNGEN

an alle: Neueinsteiger starten mit 1 Turbo-W14, 2 Turbo-M14, 5 Turbo-R14 und 2 Millionen in bar. Neu errichtete Fabriken haben die Kennzahlen W13, M13 oder R13.

an RolisRoyce: Auch durch eine NMR-Serie kann man sich refinanzieren — mit ein paar Rennmeldungen wäre es allerdings schneller gegangen. Nun, da du wieder diesseits des Kreditrahmens bist und keinerlei Auflagen mehr hast, könntest du ja wieder mal einen Zug abgeben.

an BavariaBMW: Jyrki Järvilehto (auch "J.J. Lehto" genannt) setzte insgesamt 78 Leistungspunkte in den Rennabschnitten 5 und 6 ein. Tüchtig, tüchtig. Nur schade, daß das Rennen schon nach dem vierten Abschnitt zu Ende war.

an Milestone: Selbst deine Spitzenleistung der letzten Runde läßt sich noch überbieten, doch wer außer dir selbst wäre dazu imstande? Mika Salos Gesamtrisiko r lag bei 10, das von Roland Ratzenberger sogar bei irrwitzigen 33. Ja, das war eindeutig Weltrekord. Der Unfall blieb dem armen Österreicher nur deswegen erspart, weil sein Motorverschleiß zuerst zuschlug.

an Spooky: "PR" steht übrigens für die schnellste Runde (und die dazugehörige Prämie).

an X: Mit 28 hatte Dennis Hulme das dritthöchste Risikoprodukt (d*e). Doch da Ratzenberger und Brabham das Ziel nicht erreichten, geht die Stock-Car-Risikoprämie an dich. Und zwar ungeteilt.

an FTL: Jaja, der Wagenmarkt ist schon ein kompliziertes Geschäft. Da kann man schon mal die Übersicht verlieren. Du hattest letzte Runde einen W15 angeboten, und einen weiteren suchte Girona. Da du ja noch einen W15 im Lager hattest, genügt es doch, einen Wagen zu bauen, um beide Geschäfte abzuwickeln, stimmt's? Stimmt nicht. Denn den alten W15 schicktest du ins Rennen, von wo er als W14 zurückkehrte, womit ja keiner rechnen konnte, jedenfalls nicht ohne Kenntnis der Spielregel. Der W15 ging jedenfalls an Girona, während Spirituoso sich mit der Konventionalstrafe trösten muß.

an Brumm2000: Du hast Glück, daß auch ich momentan extrem wenig Zeit habe. Dein Zug kam zwar klar nach dem ZAT, aber noch vor dem Beginn der Auswertung an.

an alle: Folgende Rennen sind in den nächsten Runden geplant:

2/6	Formel I	Formel II
3/1	Formel I	Formel 500
3/2	Formel I	Formel II
3/3	Formel I	Dragster

RENNAUSSCHREIBUNGEN

Großer Preis von Frankreich (Magny-Cours)

Rennen 2/6

Startplätze	14
Rennabschnitte	9

Überholdaten

1.	50
----	----

Preisgelder

1.	600.000
2.	570.000
3.	540.000
4.	510.000
5.	480.000
6.	450.000
7.	420.000
8.	390.000
plaziert	200.000
qualifiziert	100.000

Pole Position	150.000
Sonderprämie	200.000

Zur Plazierung müssen im Rennen mindestens 100 Streckenpunkte zurückgelegt werden. Wer am Ende des Rennens noch auf Streckenplatz 0-99 steht, ist lediglich qualifiziert. Dies gilt nicht für die ersten 8; diese erhalten die oben erwähnten Prämien und verbessern ihre Kennzahl unabhängig von der zurückgelegten Strecke. Die Sonderprämie geht in jedem Rennabschnitt an den vordersten Fahrer, der die oben erwähnte Mindeststrecke noch nicht zurückgelegt hat.

Trainingslager

Startplätze 5

Formel II (Hockenheim)

Rennen II/6

Startplätze	16
Rennabschnitte	6

Überholdaten

1.	10
2.	15
3.	20

Preisgelder

1.	700.000
2.	600.000
3.	550.000
4.	500.000
5.	450.000
6.	400.000
plaziert	300.000
qualifiziert	100.000

Startpl. 1-6	250.000
--------------	---------

Konstrukteursprämie	300.000
---------------------	---------

Zur Plazierung muss im Rennen mindestens 1 Streckenpunkt zurückgelegt werden. Wer am Ende des Rennens noch auf Streckenplatz 0 steht, ist lediglich qualifiziert. Dies gilt nicht für die ersten 6; diese erhalten die oben erwähnten Prämien und verbessern ihre Kennzahl unabhängig von der zurückgelegten Strecke.

CORRIGENDA

In der letzten Ausgabe traten leider einige drucktechnische Probleme auf, wodurch der Inhalt einzelner Zeilen über den rechten Seitenrand hinausgeschoben wurde. Wir wissen noch nicht, woran das liegt. Der Vollständigkeit halber hier die komplettierten Sätze:

22. August, Absatz 1: Zahlreiche DY-Jobs ("*Deadline Yesterday*") sorgen dafür, daß meine Urlaubsreise einem Höhepunkt entgegenstrebt.

25. August, Absatz 1: Auf ein echtes französisches Abendessen freut man sich den ganzen Tag — speziell wenn dieser mit einem französischen Frühstück beginnt.

Freitag, 29. August 1997

Kilkenny ist eine kleine, farbenfrohe Stadt (und nicht etwa eine Aufforderung bezüglich einer Figur aus der Serie "South Park". Das mit dem Farbreichtum gilt generell für die meisten Orte Irlands. Je bunter, je besser, heißt die Devise, auch wenn gelegentlich einige schrille Farbkombinationen dabei entstehen. Kilkenny macht auch da keine Ausnahme, wie wir auf unserer Einkaufs- und Photosafari feststellten. Unser erstes Opfer wurde St. Canice's Cathedral, die zweitgrößte Kathedrale Irlands. Adi konnte es sich nicht verkneifen, den mächtigen Turm zu erklimmen, und ich konnte es mir nicht verkneifen, ihn dabei zu knipsen.

Mehr durch Zufall stießen wir auf eine andere Sehenswürdigkeit: Mein geübtes Auge entdeckte eine schmale Gasse namens *Black Abbey Street*, und mehrere Minuten angestrengten Grübelns brachten uns die Erkenntnis, daß dieser schmale Pfad uns möglicherweise zu einer in dunklen Farben gehaltenen geistlichen Stätte führen könnte. Als bald erreichten wir die Schwarze Abtei, eine 700 Jahre alte Zweigstelle der Dominikaner. Die irischen Wind- und Wettergeister waren uns diesmal wohlgesonnen, und so konnten wir uns nach einigen Dutzend gelungenen Schnapsschüssen wieder auf den Weg machen. Schon bald erreichten wir unser ursprüngliches Ziel, die Ladengegend. Unsere untrüglichen Instinkte führten uns zu den Buchläden, die wir systematisch ausplünderten: Adi übernahm die Abteilung "Irische Geschichte und Geographie", ich durchwühlte den F&SF-Teil. Mit etlichen Kilogramm Druckerzeugnissen beschwert, dafür aber um zahlreiche Pfunde erleichtert, traten wir den Rückweg an.

Um den durch den Transport bedingten hohen Kalorienverbrauch wieder auszugleichen, sahen wir uns nach einer kurzen Ruhepause nach einem Restaurant um, das unseren gehobenen Ansprüchen gerecht zu werden versprach. Den Iren kann man ja mancherlei Gutes nachsagen, doch von einem gepflegten Abendessen verstehen sie so viel wie die Franzosen vom Frühstück. Zum Glück wird dieser Mangel zumindest teilweise durch aus dem Ausland importierte Köche wieder ausgeglichen; wer also mit *Irish Stew* oder *fish and chips* nicht zufriedenzustellen ist, sollte sich nach Indern oder Chinesen umschaun. Dieses hatten wir am Vorabend getan, als Adis feine Nase eine Spur Curry witterte und dieselbe bis zur Quelle, einem sorgfältig versteckten indischen Restaurant, zurückverfolgte. Die recht umfangreiche Speisekarte bemühte sich, das ganze Spektrum von *mild* über *spicy*, *hot*, *very hot* bis zu *extremely hot* abzudecken. Wie zu erwarten, eröffneten wir mit einem klassischen Zangenangriff: Während ich schwere Verwüstungen unter den fruchtig-milden Gerichten anrichtete, attackierte Adi, der Mann mit dem Gaumen aus Edelstahl, die ultrascharfe Flanke. Daß sein Gericht von einem Kellner im ABC-Schutzanzug serviert wurde, ist allerdings ebenso unzutreffend wie die böartige Unterstellung, ich wäre nach einem einzigen Löffel seines Gerichtes mit schweren Verätzungen der Mundschleimhaut in die nahegelegene Klinik eingeliefert worden. Tatsächlich waren es drei Löffel voll.

Heute abend nahmen wir uns jedenfalls etwas anderes vor, auch wenn Adi durchaus geneigt war, noch eine Portion jenes "angenehm pikanten Currys", dessen Einsatz in Krisengebieten einen klaren Verstoß gegen die Genfer Konvention darstellt, zu sich zu nehmen. Nein, diesmal wählten wir das exotischste Lokal der Stadt, nämlich eine echt italienische Pizzeria.

(Fortsetzung folgt.)

VOX POPULI

EIN POSTSPIEL FÜR RUND ZEHN SPIELER AB 14 JAHREN VON REINER KNIZIA

Vox Populi ist ein anonymes Strategiespiel auf politischer Ebene für rund zehn Spieler ab 14 Jahren. Jeder Spieler verkörpert eine Partei, die zunächst durch geschickte Wahlkampfführung versucht, Sitze in den Landtagen und im Bundestag zu erringen. Dann gilt es für die Parteien mehrheitsfähige Regierungskoalitionen zu bilden und sich über die Parteizugehörigkeit des Ministerpräsidenten beziehungsweise über die Zusammensetzung des Bundeskabinetts zu einigen.

Auf allen Stufen des politischen Prozesses werden politische Wertungspunkte vergeben, nach denen die Parteien streben, da diese den Gradmesser für ihren politischen Erfolg oder Mißerfolg darstellen. Jede Spielrunde entspricht einem politischen Jahr, es folgt Wahl auf Wahl und Regierung auf Regierung, und es gehört schon eine ganze Menge taktisches und strategisches Geschick dazu, seine Partei zum Erfolg zu führen.

INHALT

1. Allgemeine Beschreibung des Postspielablaufs
2. Politischer Standort und Aktionen zahl
3. Politische Deutschlandkarte
4. Wahlkampf
5. Wahlen
6. Regierungsbildung
7. Ministerpräsidenten und Kabinettsmitglieder
8. Gesetzesvorlagen
9. Spielbeginn
10. Ablauf eines Spieljahres
11. Spieleintritt neuer Spieler
12. Beispiel

1. ALLGEMEINE BESCHREIBUNG DES POSTSPIELABLAUFS

Vox Populi wird postalisch mit Hilfe eines Spielleiters zwischen eventuell weit auseinander wohnenden und im Laufe der Zeit auch wechselnden Spielern gespielt. Das Spiel gliedert sich in einzelne Spielrunden, die in einem monatlichen Rhythmus aufeinanderfolgen und jeweils einem politischen Jahr, beginnend mit 1948, entsprechen. In jeder Spielrunde senden die Spieler ihre - auf den Informationen der neuesten Vox Populi Ausgabe aufbauenden - vorgedruckten Zugabgabeblätter mit ihren Spielanweisungen bis spätestens zum jeweiligen Zugabgabetermin an den Spielleiter:

Spielername:		Partei:	Spieljahr:
	Aktionen	Zustimmung	Vorschläge
Baden-Württemberg			
Bayern			
Bremen			
Hamburg			
Hessen			
Niedersachsen			
Nordrhein-Westfalen			
Rheinland-Pfalz			
Saarland			
Schleswig-Holstein			
Bund	Standort=		

Der Spielleiter wertet die Züge der Spieler aus und veröffentlicht die Ergebnisse zusammen mit allen sonst für die nächste Spielrunde noch relevanten Informationen in der neuen Vox Populi Ausgabe.

Das Ziel aller Parteien ist, möglichst viele politische Wertungspunkte zu erhalten. In jeder Vox Populi Ausgabe ist eine Liste der bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten politischen Wertungspunkte der einzelnen Parteien zu finden, die Auskunft über den politischen Erfolg oder Mißerfolg der Spieler und ihrer Parteien gibt. Strenge Siegbedingungen gibt es in Vox Populi nicht, man spielt einfach so lange, wie es Spaß macht.

Es ist Aufgabe der Spieler, sich Einblick in die jeweils neueste Vox Populi Ausgabe zu verschaffen. Die Bezugsmöglichkeiten sind in jeder Ausgabe beschrieben. Die Spielteilnahme an Vox Populi ist kostenlos. Alle in den Vox Populi Ausgaben genannten Beträge dienen lediglich zur Deckung der anfallenden Material-, Druck- und Portokosten.

2. POLITISCHER STANDORT UND AKTIONENZAHL

In jeder Spielrunde stehen jeder Partei garantierte drei Aktionen zur Verfügung die ihre Finanzierung aus Bundesmitteln widerspiegelt. Die Zahl der möglichen Aktionen kann sich jedoch durch Spenden, die auf den politischen Standort der Partei zurückgehen, beträchtlich erhöhen. (Sonderaktionen ergeben sich zudem durch von den Parteien gestellte Ministerpräsidenten oder Kabinettsmitglieder.>

Jede Partei nimmt auf einer Skala von 01 bis 40 ihren politischen Standort ein. Entlang dieser Skala sind auch - durch Kreuze angedeutet - Spendengelder in Form von 40 Aktionen verteilt, die jeweils auf die in der Skala am nächsten stehende Partei entfallen. (Bei gleichem Abstand mehrerer Parteien wird geteilt, die Summe der Aktionen später aber in jedem Falle auf eine ganze Zahl abgerundet.)

Standorte und Aktionenzahlen

Spenden Parteien Aktionenzahl

x 01
 x 02
 x 03
 x 04
 x 05
 x 06
 x 07
 x 08
 x 09
 x 10
 x 11
 x 12
 x 13
 x 14
 x 15
 x 16
 x 17
 x 18
 .
 .
 .
 .
 .
 x 38
 x 39
 x 40

Von Jahr zu Jahr kann eine Partei im Kampf um Spendengelder ihren politischen Standort verändern. Das muß jedoch gegenüber den Wählern gerechtfertigt werden, wofür bereits einige der zur Verfügung stehenden Aktionen wieder verbraucht werden. Die Veränderung um einen Skalenpunkt ist kostenlos, für jeden weiteren Skalenpunkt wird von der Partei eine Aktion verbraucht. Auf dem Zugabgabebblatt ist in der Bundeszeile lediglich der neue politische Standort und die dazu benötigte Aktionenzahl einzutragen.

Von Jahr zu Jahr werden außerdem vom Spielleiter vier der 40 entlang der politischen Standortskala verteilten Aktionen umverteilt. Dazu wählt er jeweils zufällig zwei verschiedene Zahlen zwischen 01 und 40, wobei die erste Zahl ein Skalenfeld treffen muß, das mindestens eine Spendenaktion trägt, und überträgt von diesem durch die erste Zahl festgelegten Skalenfeld eine Spendenaktion auf das durch die zweite Zahl festgelegte Skalenfeld.

Aus der konstanten Finanzierung aus Bundesmitteln und aus den Spendenaktionen ergibt sich dann jeweils die für das folgende Spieljahr für jede Partei individuelle Aktionenzahl, die ihr zur Verfügung steht. Die Aktionenzahlen werden zusammen mit den neuen politischen Parteistandorten und der neuen Spendenverteilung in jeder Vox Populi Ausgabe veröffentlicht.

3. POLITISCHE DEUTSCHLANDKARTE

Dem Spiel liegt die folgende politische Deutschlandkarte mit den zehn Bundesländern zugrunde, die je nach Größe verschieden viele Stimmenfelder besitzen:

Beispiel Bremen:

Bundesland	Stimmenfelder
Baden-Württemberg	24
Bayern	28
Bremen	12
Hamburg	16
Hessen	20
Niedersachsen	24
Nordrhein-Westfalen	32
Rheinland-Pfalz	20
Saarland	12
Schleswig-Holstein	16

4. WAHLKAMPF

Jedes Spieljahr kann jede Partei grundsätzlich in maximal zwei Bundesländern Wahlkampfaktionen durchführen. (Sonderaktionen werden aber durch von den Parteien gestellte Ministerpräsidenten und Kabinettsmitglieder möglich.) Dazu muß auf dem Zugabgabeblatt in der Zeile des betreffenden Bundeslandes jeweils die gewünschte Anzahl der Aktionen eingetragen werden.

Für jede Wahlkampfaktion wird dann bei der Spieljahresauswertung durch den Spielleiter eines der eingezeichneten Stimmenfelder in dem betreffenden Bundesland zufällig ausgelost und mit dem Namen der jeweiligen Partei belegt - und zwar unabhängig davon ob das Stimmenfeld zuvor frei oder bereits mit einem anderen Parteinamen belegt war. Trifft man dabei auf ein eigenes Stimmenfeld, so ändert sich folglich nichts. Das gilt auch dann, wenn innerhalb einer Spieljahresauswertung dasselbe Stimmenfeld von einer Partei mehrmals getroffen wird.

Nur wenn innerhalb einer Jahresauswertung ein und dasselbe Stimmenfeld von mehreren Parteien getroffen wird, also gleichzeitig mit verschiedenen Parteienamen zu belegen wäre, wird das Feld frei - und zwar wieder unabhängig davon, ob das Stimmenfeld zu Beginn frei oder belegt war. Im Verlauf des Spiels werden daher wohl nie alle Stimmenfelder belegt sein, was eine Wahlbeteiligung von weniger als 100% widerspiegelt.

Die jeweils aktuelle Verteilung der Stimmenfelder auf die einzelnen Parteien wird in den Vox Populi Ausgaben veröffentlicht. Der Aktionenspiegel beschreibt die Anzahl der wahlkämpfenden Parteien und die Gesamtaktionenzahl in jedem Bundesland, im Bund wird die aktuelle Situation im Stimmenspiegel wiedergegeben. Aus der folgenden Tabelle sind die Anzahl der Stimmenfelder und die Sitze des Landtages für die einzelnen Bundesländer, sowie die Sitze des Bundestages zu entnehmen:

Bundesland	Stimmen	Sitze
Baden-Württemberg	24	11
Bayern	28	13
Bremen	12	5
Hamburg	16	7
Hessen	20	9
Niedersachsen	24	11
Nordrhein-Westfalen	32	15
Rheinland-Pfalz	20	9
Saarland	12	5
Schleswig-Holstein	16	7
Bund	204	49

Die Summe der Stimmenfelder aller Bundesländer ist 204 und liefert die Anzahl der für den Bund relevanten Stimmenfelder. Die Summe aller Landtagssitze beträgt 92 ist also erheblich größer als die Zahl der Sitze im Bundestag.

5. WAHLEN

In allen Bundesländern und im Bund finden in einem vierjährigen Zyklus Wahlen statt. Die genauen Wahltermine sind der folgenden Tabelle zu entnehmen:

Baden-Württemberg	
Bayern	1949, 1953, 195?, 1961, 1965,
Bremen	
Hamburg	
Hessen	
Niedersachsen	1950, 1954, 1958, 1962, 1966,
Nordrhein-Westfalen	
Rheinland-Pfalz	
Saarland	1951, 1955, 1959, 1963, 196?,
Schleswig-Holstein	
Bund	1952, 1956, 1960, 1964, 1968,

In den betreffenden Bundesländern wird nach der Ausführung aller Wahlkampfaktionen in der Spieljahresauswertung die Anzahl der Stimmenfelder ermittelt, die auf die einzelnen Parteien entfallen. Entsprechend dieser Stimmen werden dann die Landtagsitze nach dem d' Hondtschen Verfahren auf die Parteien verteilt. Dazu teilt man die Stimmzahlen aller Parteien der Reihe nach durch 1, 2, 3, 4, u.s.w. und vergibt dann die Landtagssitze in der Reihenfolge der höchsten Quotienten bis der Landtag gefüllt ist. Bei gleichen Quotienten werden die Sitze zuerst auf die stimmenstärkeren Parteien des Wahlgebiets vergeben. Erst wenn gleiche Quotienten auf gleichstarke Parteien fallen und noch nicht genügend Sitze vergeben sind, erhalten alle solchen Parteien einen

weiteren Sitz, auch wenn dabei die vorgesehene Sitzzahl überschritten wird. Solche Überhangmandate gelten jeweils nur für eine Legislaturperiode.

Nach jeder Landtagswahl erhält jede Partei, die Sitze im Landtag erhalten hat, einen politischen Wertungspunkt, der die Möglichkeit zur Teilnahme an politischen Entscheidungen honoriert.

Bundestagswahlen verlaufen ganz entsprechend, wobei aber die Gesamtheit aller 204 Stimmenfelder bei der Auszählung berücksichtigt wird. Die 49 Bundestagssitze werden ebenfalls nach dem d'Hondtschen Verfahren vergeben.

Nach jeder Bundestagswahl erhalten alle Parteien so viele politische Wertungspunkte, wie sie Sitze im Bundestag erhalten haben.

Die jeweils aktuelle Verteilung der Landtags -und Bundestagssitze auf die einzelnen Parteien wird in den Vox Populi Ausgaben veröffentlicht.

6. REGIERUNGSBILDUNG

Nach jeder Wahl versuchen die Parteien regierungsfähige Koalitionen zu bilden, die mit weiteren politischen Wertungspunkten honoriert werden.

In den neugewählten Landtagen geht es um die Bildung einer Regierungskoalition, die mehr als 50% der Landtagsitze umfaßt, und um die Einigung darüber, welche Partei der Regierungskoalition den Ministerpräsidenten stellt. Es werden dafür so viele politische Wertungspunkte vergeben, wie der jeweilige Landtag Sitze umfaßt.

Zu diesem Zwecke können die beiden stärksten Parteien des jeweiligen Landtages, d.h. jene beiden Parteien, die in der Sitzverteilung der Vox Populi Ausgabe zuoberst genannt werden (bei gleicher Sitzzahl entscheidet die Stimmenzahl und dann noch die Aktionenzahl der letzten Runde über die Stärkereihenfolge) , dem Spielleiter je einen Koalitionsvorschlag übermitteln. Hierfür muß das Zugabgabeblatt in der Zeile des jeweiligen Bundeslandes unter „Vorschläge" folgende Angaben enthalten:

- die Namen aller Parteien, die an der Regierungskoalition beteiligt werden sollen
- in Klammern hinter jeder Partei ihren natürlichen (1, 2, 3 usw.) Anteil an den zu verteilenden politischen Wertungspunkten
- in Klammern hinter einer Partei ein ‚P, das die Partei auszeichnet die den Ministerpräsidenten stellen soll

Alle für eine Regierungskoalition vorgeschlagenen Parteien müssen dabei in einer nicht mehr als 25 Skalenfelder umfassenden Spanne auf der politischen Standortskala enthalten sein. Extreme Parteien an den beiden Skalenenden werden dadurch in ihrer Koalitionsfähigkeit eingeschränkt.

Die beiden Vorschläge werden in der folgenden Vox Populi Ausgabe vom Spielleiter veröffentlicht. Bis zum nächsten Zugabgabetermin können dann alle in den Vorschlägen angesprochenen Parteien ihre Zustimmung zu höchstens einem der Vorschläge erklären, indem sie in der Zeile des betreffenden Bundeslandes unter der Rubrik „Zustimmung den Namen der Partei eintragen, von der der Koalitionsvorschlag stammt. Soll keinem der Vorschläge zugestimmt werden, so bleibt die betreffende Rubrik einfach leer. Die beiden vorschlagenden Parteien sind allerdings verpflichtet, einem der beiden Vorschläge zuzustimmen. Eine leere Rubrik wird in diesem Falle vom Spielleiter als Zustimmung zum eigenen Vorschlag gewertet.

Gleichzeitig mit ihrer Zustimmung oder Ablehnung können die beiden nächststärkeren Parteien, d.h. jene die an der dritten und vierten Position der Sitzverteilung in der Vox Populi Ausgabe zu finden sind, für den Fall, daß die ersten beiden Vorschläge erfolglos bleiben, ihrerseits je einen Koalitionsvorschlag an den Spielleiter übermitteln. Den 25-Skalenfelder-Spannen wird dabei die aktuellste politische Standortverteilung zugrunde gelegt, und nicht die Standortsituation aus dem Wahljahr.

Findet einer der beiden ersten Vorschläge die Zustimmung der Partei, die den Ministerpräsidenten stellen soll, und weiterhin die Zustimmung von so vielen weiteren genannten Parteien, daß insgesamt mehr als 50% der Landtagssitze umfaßt werden, so gilt die Regierungskoalition als zustande gekommen. Es ist dazu also nicht erforderlich, daß alle vorgeschlagenen Parteien zugestimmt haben, wenn nur eine Mehrheit zustande gekommen ist. In diesem Falle

erhalten alle Parteien, die ihre Zustimmung erteilt haben, die eingeklammerte Anzahl von politischen Wertungspunkten gutgeschrieben. Das Zustimmungsergebnis und die Parteizugehörigkeit des Ministerpräsidenten sind dann in der nächsten Vox Populi Ausgabe zu finden.

Kommt andererseits keine Regierungskoalition aufgrund der ersten beiden Vorschläge zustande, so werden neben den alten fehlgeschlagenen Zustimmungsergebnissen die von den beiden nächststärkeren Parteien bereits übermittelten

Koalitionsvorschläge in der Vox Populi Ausgabe veröffentlicht, zu denen nun wieder alle angesprochenen Parteien ihre Zustimmung abgeben können. Kommt damit eine Regierungskoalition zustande, so werden auch dann die vereinbarten politischen Wertungspunkte gutgeschrieben und die Parteizugehörigkeit des Ministerpräsidenten festgeschrieben und das Ergebnis in der folgenden Vox Populi Ausgabe veröffentlicht.

Kommt erneut keine Regierungskoalition zustande, so bleibt das Bundesland bis zur nächsten Wahl - die dem Zeitplan gemäß bereits im folgenden Spieljahr anstehen wird - ohne Regierung. Politische Wertungspunkte werden dann nicht vergeben. - Grundsätzlich wird jeweils immer nur zwischen zwei Vorschlägen abgestimmt, nur wenn beide Vorschläge identisch sind, liegt nur ein Vorschlag vor.

Die Regierungsbildung im Bund läuft ganz entsprechend ab. Jeder Koalitionsvorschlag muß hinter den vorgeschlagenen Parteien in Klammern auch den Anteil an den 49 zu vergebenden politischen Wertungspunkten enthalten, wobei wieder eine 25-Skalenfelder-Spanne eingehalten werden muß. Zudem muß in jedem Vorschlag durch in Klammern zugefügte Buchstaben "K", "V", "M" auch über die Parteizugehörigkeit eines Kanzlers, eines Vizekanzlers und von vier Ministern entschieden werden. Eine Regierungskoalition gilt dann als zustandegekommen, wenn die den Kanzler stellende Partei ihre Zustimmung erteilt hat und zudem insgesamt Parteien mit mehr als 50% der Sitze zugestimmt haben. Dann werden wieder die 49 politischen Wertungspunkte entsprechend verteilt und die Kabinettsposten den Parteien zugeordnet. Andererseits bleibt auch der Bund nach zweimal zwei erfolglosen Koalitionsvorschlägen bis zur nächsten Bundestagswahl die dem Zeitplan gemäß bereits wieder im folgenden Spieljahr anstehen wird ohne Regierung.

7. MINISTERPRÄSIDENTEN UND KABINETTS MITGLIEDER

Solange eine Partei in einem Bundesland den Ministerpräsidenten stellt, kann sie dort - ungeachtet ihrer Wahlkampfaktionen in bis zu zwei sonstigen Bundesländern - jedes Spieljahr zwei zusätzliche Wahlkampfaktionen ausführen, ohne daß das auf ihre Aktionenzahl angerechnet wird.

Entsprechendes gilt für Kanzler, Vizekanzler beziehungsweise die Minister, die von einer Partei gestellt werden, die allerdings jedes Jahr in einem beliebigen Bundesland acht, vier beziehungsweise zwei zusätzliche Wahlkampfaktionen ausführen können, ohne daß dies auf die Aktionenzahl und Wahlkampfbeschränkung auf zwei Bundesländer der Parteien angerechnet wurde.

In der Zeile des entsprechenden Bundeslandes sind zu diesem Zwecke dann auf dem Zugabgabeblatt unter der Rubrik „Aktionen“ lediglich die Kennbuchstaben "P","K","V" oder "M" einzutragen. Eine Verwendung dieser Sonderaktionen zum politischen Standortwechsel einer Partei ist nicht möglich.

8. GESETZESVORLAGEN

Solange eine Partei den Bundeskanzler stellt, kann sie durch Gesetzesänderungen einen Einfluß auf die Spendenverteilung ausüben. Dazu trägt sie in der Bundeszeile ihres Zugabgabeblattes unter der Rubrik „Vorschläge“ je Spielrunde bis zu vier durch einen Pfeil verbundene Zahlenpaare (z.B. 17→ 35) ein, die im Standort- und Spendenplan jeweils die Umverteilung einer Spendenaktion vom erstgenannten auf das zweitgenannte Skalenfeld bewirken soll. Der Spielleiter veröffentlicht diesen Gesetzesvorschlag in der nächsten Vox Populi Ausgabe. Bis zum dann folgenden Zugabgabetermin hat noch der Bundesrat, bestehend aus allen derzeit - jeweils ziemlich wenigen - im Amt befindlichen Ministerpräsidenten, ein Vetorecht: Das „Veto“ eines Ministerpräsidenten, eingetragen in der Rubrik „Zustimmung“ der Bundeszeile des Zugabgabeblattes genügt, um den Gesetzesvorschlag zu Fall zu bringen.

Erfolgt kein Veto, so führt der Spielleiter zu Beginn der nächsten Spieljahresauswertung die Umverteilung durch, und zwar unabhängig davon, ob der Kanzler noch im Amt ist oder nicht. In jedem Falle wird der Spielleiter die

Entwicklung des Gesetzesvorschlages in der folgenden Vox Populi Ausgabe veröffentlichen. - Eine von einem leeren Feld ausgehende Umverteilung bewirkt nichts

9. SPIELBEGINN

Das Spiel beginnt mit dem Spieljahr 1948. Jeder Spieler wählt sich einen Parteinamen und eine zugehörige Abkürzung aus nicht mehr als drei einzelnen Großbuchstaben und in Form einer Zahl zwischen 01 und 40 einen politischen Standort. Zudem kann jede neu gegründete Partei zu Spielbeginn 16 Wahlkampfaktionen über beliebig viele Bundesländer verteilen, wobei jedoch auf kein Bundesland mehr als vier Aktionen entfallen dürfen. All diese Angaben müssen auf dem Zugabgabeblatt zusammen mit der vollständigen Adresse und möglichst der Telefonnummer des Spielers bis zum ersten Zugabgabetermin beim Spielleiter eintreffen.

Nach der Durchführung aller Wahlkampfaktionen, der Einrichtung der politischen Standorte und der Ermittlung der individuellen Aktionenzahlen der Parteien für das Spieljahr 1949, der eine gleichverteilte Spendenskala mit einer Aktion je Spendenfeld zugrunde gelegt wird, werden alle Informationen in der ersten Ausgabe Vox Populi 1948/1949 an die Spieler übermittelt.

Von da an läuft das Spiel nach dem im folgenden beschriebenen Spielrhythmus ab, wobei allerdings im Spieljahr 1949 zur besseren Standortverteilung der politischen Parteien auch für beliebige Standortänderungen noch keine Aktionskosten anfallen.

Von Beginn an gilt folgende Fehlerregelung: Unleserliche oder unsinnige Anweisungen können vom Spielleiter nicht ausgeführt werden und bleiben unberücksichtigt. Werden in zu vielen Bundesländern Wahlkampfaktionen ausgeführt oder werden zu viele Aktionen eingesetzt, so werden die Anweisungen des Zugabgabeblattes von oben nach unten so lange ausgeführt, bis der wahre Handlungsumfang der Partei aufgebraucht ist. Standortänderungen werden dabei grundsätzlich nur vollständig oder überhaupt nicht ausgeführt. In allen Zweifelsfällen versucht der Spielleiter so zu entscheiden, das die Beeinträchtigung des Spielerzuges möglichst geringfügig ausfällt.

10. ABLAUF EINES SPIELJAHRES

Alle Zugabgabeblätter, die den Spielleiter vor dem jeweiligen Zugabgabetermin, der an dem betreffenden Tag grundsätzlich um 10Uhr vormittagseingerichtet ist, erreicht haben, werden vom Spielleiter in der nachstehenden Reihenfolge ausgewertet:

Gesetzesvorlage

- Feststellen des Zustimmungsergebnisses
- gegebenenfalls Umverteilung der Spendengelder gemäß der Gesetzesvorlage
- gegebenenfalls Einbeziehung neuer Gesetzesvorlagen

Regierungsbildung

- Feststellung der Zustimmungsergebnisse
- gegebenenfalls Verteilung der politischen Wertungspunkte und Parteizuordnung der Ministerpräsidenten beziehungsweise Kabinettsmitglieder
- gegebenenfalls Aufforderung an die dritt- und viertstärkste Partei zur Abgabe von Koalitionsvorschlägen
- gegebenenfalls Erklärung der Unregierbarkeit

Koalitionsvorschläge

- Einbeziehung aller relevanten Koalitionsvorschläge

Wahlkampf

- Durchführung aller Wahlkampfaktionen

Wahlen

- Verteilung der Landtags- beziehungsweise Bundestagssitze und Ermittlung der Stärkefolge der Parteien
- Verteilung politischer Wertungspunkte
- Aufforderung an die erst- und zweitstärkste Partei zur Abgabe von Koalitionsvorschlägen

Standortwahl

- Einrichtung der neuen Parteienstandorte
- Zufällige Umverteilung von vier Spendenaktionen
- Ermittlung der neuen individuellen Aktionenzahlen der einzelnen Parteien

Alle relevanten Ergebnisse werden vom Spielleiter in der nächsten Vox Populi Ausgabe veröffentlicht. Alle Spieler haben dann wieder bis zum nächsten Zugabetermin, der ebenfalls veröffentlicht wird, Zeit, den Spielleiter mittels eines neuen Zugabageblattes von ihrem weiteren Vorgehen zu unterrichten. Dazu kann die folgende Checkliste eine Hilfestellung geben

- sollte möglicherweise eine Gesetzesvorlage gemacht oder durch ein Veto verhindert werden?
- wurden alle gemachten Koalitionszustimmungen eingetragen?
- wurde allen Aufforderungen, Koalitionsvorschläge abzugeben, nachgekommen und die 25-Skalenfelder-Spanne beachtet?
- wurden alle gewöhnlichen Wahlkampfaktionen in maximal zwei Bundesländern und alle Sonderwahlkampfaktionen durch Ministerpräsidenten und Kabinettsmitglieder eingetragen?
- wurde gegebenenfalls ein neuer Parteistandort und die zugehörigen Aktionskosten aufgeführt, ohne die Aktionenzahl zu überziehen?
- enthält das Zugabageblatt den Spielernamen, die Parteiabkürzung, das Spieljahr und eventuell rechts oben den Partienamen?

Erhält der Spielleiter von einem Spieler in einem Spieljahr das Zugabageblatt nicht oder nicht rechtzeitig, so verfallen für die betroffene Partei alle Handlungsmöglichkeiten des Spieljahres. Kann ein Spieler voraussehen, daß ihm die Zugabgabe zu einem bestimmten Spieljahr nicht möglich sein wird, so kann er den Spielleiter mit konkreten Anweisungen beauftragen, für diesen Zeitraum seine Handlungsinteressen zu vertreten.

11. SPIELEINTRITT NEUER SPIELER

Bis zu einer angemessenen Spielerzahl kann der Spielleiter auch noch während des Spielverlaufs neuen Spielern den Spieleintritt gestatten. Solche Spieler wählen ebenfalls einen Parteinamen, eine zugehörige Abkürzung und einen politischen Standort, und sie können zu Beginn auch sofort 16 Wahlkampfaktionen über beliebig viele Bundesländer verteilen, wobei jedoch wieder auf kein Bundesland mehr als vier Aktionen entfallen dürfen.

Ab der folgenden Vox Populi Ausgabe werden die neuen Parteien dann ins Spiel integriert.

12. BEISPIEL

Nehmen wir an, Egon Müller habe sich zur Teilnahme an einer Vox Populi Partie entschlossen. Er entscheidet sich für die "Partei Deutscher Postspieler" PDP mit dem politischen Standort 17.

1948 möchte Egon Müller je vier Wahlkampfaktionen in Bayern, Hamburg und Hessen, sowie je zwei Wahlkampfaktionen in Bremen und im Saarland durchführen, womit seine ihm zur Verfügung stehenden 16 Aktionen verbraucht sind. Zum Zugabetermin des Spieljahres 1948 schickt Egon Müller dem Spielleiter daher folgendes Zugabageblatt:

Spielername: Egon Müller**Partei:** PDP**Spieljahr:** 1948

	Aktionen	Zustimmung	Vorschläge
Baden-Württemberg			
Bayern	4		
Bremen	2		
Hamburg	4		
Hessen	4		
Niedersachsen			
Nordrhein-Westfalen			
Rheinland-Pfalz			
Saarland			
Schleswig-Holstein	2		
Bund Standort= 17			

Da es sich um Egon Müllers erstes Zugababeblatt handelt, vermerkt er auf dessen Rückseite noch seine vollständige Adresse mit Telefonnummer und den vollständigen Namen der von ihm gewählten Partei.

Neben Egon Müller nehmen noch neun weitere Spieler an der Vox Populi Partie teil, die sich für die Parteien A, B, C u.s.w. bis 1 entschlossen haben. Auch sie haben dem Spielleiter für 1948 entsprechende Zugababeblätter geschickt.

Bei der Auswertung des Spieljahres 1948 führt der Spielleiter zunächst alle Wahlkampfaktionen durch. Wir wollen dabei nur die Geschehnisse in Bremen verfolgen. Dort führen neben Egon Müller auch die Parteien A und B je vier, die Partei C drei und die Partei D eine Wahlkampfaktion durch. Entsprechend wählt der Spielleiter für diese Parteien durch zufälliges Ziehen folgende Stimmenfelder:

A 2, 7, 11, 11

B 5, 8, 9, 9

C 1, 7, 12

D 9

PDP 3, 12

Daher wird in der ersten Vox Populi Ausgabe 1948/1949 folgende Situation in Bremen zu finden sein:

Bremen:

C	A	PDP	
B			B
		A	

Weiter wird der Spielleiter bei der Auswertung des Spieljahres 1948 alle politischen Standorte einrichten und die daraus resultierenden individuellen Aktionenzahlen der einzelnen Parteien ermitteln und in der Vox Populi Ausgabe 1948/1949 veröffentlichen. Es könnte sich dabei folgendes Bild ergeben haben:

Spenden	Parteien	Aktionenzahl
X 01		
x 02		
x 03	A	9
x 04		
x 05		
x 06		
x 07		
x 08		
x 09		
x 10	E	7
x 11	I	4
x 12		
x 13	B	4
x 14		
x 15	C	5
x 16		
x 17	PDP	6
x 18		
x 19		
x 20		
x 21	G	7
x 22		
x 23		
x 23		
x 24		
x 25		
x 26	D, F	7
x 27		
.		
.		
x 37	H	12
x 38		
x 39		
x 40		

Nachdem die Vox Populi Ausgabe 1948/1949 erschienen ist, ist die Reihe wieder an den Spielern. Nehmen wir an, daß sich Egon Müller aufgrund der bevorstehenden Landtagswahlen zu je drei Wahlkampfaktionen in den zwei Bundesländern Bayern und Bremen entschließt. Zudem will Egon Müller versuchen, mit seiner Partei die politische Standortlücke bei Feld 32 zu besetzen, was in dieser Spielrunde ja noch kostenfrei geschehen kann. Daher hat Egon Müllers Zugabgabeblatt für 1949 folgendes Aussehen:

Spielername: Egon Müller		Partei: PDP	Spieljahr: 1949
	Aktionen	Zustimmung	Vorschläge
Baden-Württemberg			
Bayern	3		
Bremen	3		
Hamburg			
Hessen			
Niedersachsen			
Nordrhein-Westfalen			
Rheinland-Pfalz			
Saarland			
Schleswig-Holstein			
Bund	Standort= 32		

Nachdem den Spielleiter auch alle anderen Zugabgabeblätter vor dem Zugabgabetermin für 1949 erreicht haben, geht er an die Auswertung dieses Spieljahres. Wir wollen uns wieder auf die Betrachtung Bremens beschränken. Dort führen neben der FDP noch die Partei A fünf und die Parteien B und F je zwei Wahlkampfaktionen aus. Aus der Ziehung des Spielleiters ergeben sich folgende Stimmenfelder:

A 2, 6, 8, 12, 12
 B 4, 10
 F 8, 9
 PDP 7, 7

Es ergibt sich in Bremen jetzt also folgendes Bild der Stimmfelder:

Bremen:

C	A	PDP	B
B	A	PDP	
F	B	A	A

Auf dieser Grundlage führt der Spielleiter anschließend die in Bremen anstehende Wahl durch. Er erhält folgendes d'Hondtsches Verteilungsschema:

Teiler	A	B	C	F	PDP
1	4	3	1	1	2
2	2	1,5	0,5	0,5	1
3	1,3	1	0,3	0,3	0,7

Die daraus für Bremen resultierende Verteilung der fünf Landtagssitze auf die verschiedenen Parteien wird dann wie folgt der Vox Populi Ausgabe 1949/1950 zu entnehmen sein:

Bremen:

A 2
 B 2
 PDP 1 Koalitionsvorschläge erwartet von A und B

C	A	PDP	B
B	A	PDP	
F	B	A	A

Den Parteien A, B und PDP rechnet der Spielleiter aufgrund ihrer Anwesenheit im Landtag Bremens je einen politischen Wertungspunkt an. Die zwei stärksten Parteien des Landtages sind zudem vom Spielleiter zur Abgabe von Koalitionsvorschlägen aufgefordert worden.

Nachdem der Spielleiter in entsprechender Weise auch alle anderen Bundesländer und eventuell anstehende Wahlen ausgewertet hat widmet er sich den neuen Parteistandorten und Aktionenzahlen. Für die Spendenumverteilung ermittelt der Spielleiter folgende Zahlenpaare:

4 → 35, 13 → 7, 29 → 21, 30 → 7

Damit könnte sich für die Vox Populi Ausgabe 1949/1950 folgende Situation ergeben haben:

Standorte und Aktionenzahlen		
Spenden	Parteien	Aktionenzahl
X 01		
x 02		
x 03		
04		
x 05	A	7
x 06	I	7
xxx 07		
x 08		
x 09	E	6
x 10		
x 11		
x 12		
13	B	5
x 14		
x 15	C	7
x 16		
x 17		
x 18		
x 19		
x 20		
xx 21	G	10
x 22		
x 23		
x 23		
x 24		
x 25		
x 26		
x 27		
x 28	D	7
29		
30	F	3
x 31		
x 32	PDP	4
x 33	H	12
x 34		
xx 35		
x 36		
x 37		
x 38		
x 39		
x 40		

Nun ist es nach dem Erscheinen der Vox Populi Ausgabe 1949/1950 wieder an den Spielern, ihre Entscheidungen für das Spieljahr 1950 zu treffen. Wir wollen uns dabei weiterhin nur auf das Schicksal Bremens konzentrieren. Nehmen wir an, daß so kurz nach der Wahl keine Partei dort Wahlkampfaktionen ausführen möchte.

Partei A hat für ihren Vorschlag zur Bildung einer Regierungskoalition, an der sie selbst selbstverständlich beteiligt sein möchte, keine große Auswahl, da die PDP von A aus nicht in eine 25-Skalenfelder-Spanne eingeschlossen werden kann. Die Partei A schlägt daher auf ihrem Zugabgabeblatt eine große Koalition der folgenden Form vor:

Bremen			A (3,P), B (2)
---------------	--	--	----------------

Da die Skalenfelder-Spanne 13 - 32 nicht mehr als 25 Felder umfaßt, hat sich Partei B - wohlwissend, daß die PDP nur mit ihr koalieren kann - zu folgen- dem Koalitionsvorschlag entschlossen:

Bremen			B (4,P), PDP (1)
---------------	--	--	------------------

In der Hoffnung auf einen höheren Spendenanteil wechselt die PDP ihren politischen Standort von 32 nach 35, was die Partei zwei ihrer Aktionen kostet. Entsprechend lautet Egon Müllers Bundeszeile für 1950:

Bund	Standort= 35	2	
-------------	---------------------	---	--

Partei B ändert 1950 ihren Standort nicht.

In der Vox Populi 1950/1951 fände man nun folgende Bremer Situation vor:

Bremen:

A 2
B 2
PDP 1

A (3,P); B (2)
B (4,P); PDP (1)

Koalitionsvorschläge erwartet von
PDP

C	A	PDP	B
B	A	PDP	
F	B	A	A

Simultan zum laufenden Zustimmungsverfahren fordert der Spielleiter also bereits die beiden nächststärkeren Parteien, in diesem Falle nur die FDP, auf, auch ihrerseits Koalitionsvorschläge abzugeben.

Im Spieljahr 1951 stimmen die Parteien A und B jeweils ihren eigenen Koalitionsvorschlägen zu, d.h. sie tragen in der Spalte „Zustimmung“ bei Bremen jeweils ihren eigenen Parteinamen ein. Egon Müller jedoch verweigert seine Zustimmung und hofft Vorteile daraus schlagen zu können, daß er den letzten gültigen Koalitionsvorschlag machen darf. Da die PDP auch weiterhin mit der Partei B in einer 25-Skalenfelder-Spanne liegt, entschließt sich Egon Müller zu folgender Zugabgabe:

Bremen			PDP (3,P), B (2)
---------------	--	--	------------------

In der Vox Populi Ausgabe 1951/1952 findet man also, vorausgesetzt daß in Bremen wieder keine Wahlkampfaktionen stattgefunden haben, das nachstehende Bild:

Bremen:

A 2
B 2
PDP 1

A (3,P) + ; B (2) -
B (4,P) + ; PDP (1) -

PDP (3,P); B (2)

C	A	PDP	B
B	A	PDP	
F	B	A	A

Schweren Herzens entschließt sich die Partei B im Spieljahr 1952 zu einer Zustimmung zu der einzigen noch möglichen Koalition:

Bremen		PDP	
---------------	--	-----	--

In der Vox Populi Ausgabe 1952/1953 wird daher vom Spielleiter folgendes Ergebnis veröffentlicht:

Bremen:

A 2
 B 2 (Regierung 2)
 PDP 1 (Regierung 3, P)

 PDP (3,P) + ; B (2) +

C	A	PDP	B
B	A	PDP	
F	B	A	A

Für diese Regierungsbildung erhält die Partei B zwei und die FDP drei politische Wertungspunkte. Wäre keine Zustimmung von B eingegangen, so hätte der Spielleiter in der vorstehenden Vox Populi Ausgabe 1952/1953 die Unregierbarkeit Bremens erklärt und keine politischen Wertungspunkte vergeben.

In jedem Falle ist es aber nun im Spieljahr 1953 höchste Zeit, in Bremen wieder Wahlkampfaktionen zu starten, da bereits zum bevorstehenden Jahresende 1953 neue Landtagswahlen in Bremen anstehen. So kann die FDP nur eine Spielrunde lang ihren Ministerpräsidentenbonus in Bremen ausnutzen. Mit der folgenden Zugabgabe würde der Spielleiter insgesamt fünf Wahlkampfaktionen für die PDP in Bremen durchführen:

Bremen	3, P		
---------------	------	--	--

Doch Bremen ist nur das kleinste Bundesland der Republik, und im Kampf um politische Wertungspunkte gibt es noch viel mehr zu tun.

VOX POPULI - Regeländerungen September 1989

1. Stammwähler

Ein Stimmenfeld, das nicht neutral ist, wird zum Stammwählerfeld, wenn es von der Wahlkampfaktion der Partei, der es bereits angehört, nicht aber von der Aktion einer anderen Partei getroffen wird. Stammwählerfelder verhalten sich so wie normale Stimmenfelder, wechseln aber nicht so leicht zu anderen Parteien über.

Auf der politischen Deutschlandkarte werden Stammwählerfelder besonders gekennzeichnet.

1.1. Neutralisieren von Stammwählern

Wird im Wahlkampf ein Stammwählerfeld von einer oder mehreren Aktionen einer anderen Partei getroffen, so wird es wieder ein normales Feld, das aber immer noch für seine alte Partei stimmt. Ein Stammwählerfeld bleibt unverändert, wenn es von Aktionen mehrerer Parteien getroffen wird.

2. Wertungspunkte-Diskontierung

Zum Abschluß jeder Runde werden von den politischen Wertungspunkten 5% (abgerundet) abgezogen, d.h. eine Partei, die auf 20 bis 39 Wertungspunkte kommt, verliert einen Punkt, von 40 bis 59 Punkten werden 2 abgezogen etc.

3. Sonderaktionen

über die 40 Aktionen hinaus, die Teile der Bevölkerung für ihnen politisch nahestehende Parteien spenden, treffen weitere 10 Spenden für besonders aktive Parteien ein. Von diesen kann die in der Tabelle der politischen Wertungspunkte zuoberst stehende Partei 3 Aktionen finanzieren, die zwei nächstbesten Parteien je 2 und die drei darauf folgenden Parteien je eine Wahlkampfaktion. In der Tabelle der aktuellen Auswertung wird die insgesamt zur Verfügung stehende Aktionenanzahl aufgelistet.

4. Ende des Spiels

Zu Beginn des Spiels legt der Spielleiter die Anzahl von politischen Wertungspunkten fest, die erreicht werden soll. Die Partie endet, sobald die politischen Wertungspunkte mindestens einer Partei diese Grenze erreichen oder überschreiten. Bei einer Grenze von 100 ist mit einer Spieldauer von etwa 20 Runden zu rechnen; 150 Punkte sind kaum zu erreichen und noch höhere Grenzen machen VOX POPULI zu einem ewigen Spiel.