

# POSTSPILLION



DIE EXKLUSIVE BEGLEITINFORMATION  
ZU ALLEN RK - POSTSPIELEN

Herausgeber: Michael Frenzel,  
Gussenbauergasse 2/13, 1090 Wien

155. Ausgabe

Preis: ca 0,75 € (incl. Porto)

Oktober 2002

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 € 3.-, 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 Zugabgabebblätter 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:

<b>BRETTON WOODS</b> Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT: 20.11.02
<b>TURBO 2000</b> Spielleiter: Reinhard Schön	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT: ---.---.---
<b>VOX POPULI</b> Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT: 20.11.02

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

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

Hallo Freunde der Postspiele,

Es ist wieder soweit. Der neue POSTSPILLION ist fertig und geht Euch mit einer kleinen Verspätung zu. Diese Verspätung hatte mit dem Beginn der VOX POPULI Partie zu tun. Ja Ihr habt richtig gelesen, die VOX Partie ist endlich gestartet.

Leider gab es noch einige Umbenennungen der Parteien, dann sind einige aus Zeitnot gleich zu Beginn der Partie ausgestiegen usw.

Am Ende haben sich dennoch 8 Parteien gefunden, die erst einmal anfangen wollen die Herrschaft Deutschlands zu übernehmen.

Was die Turbo 2000 Partie angeht so habe ich im Moment keine Informationen bekommen. Reinhard wird sich vermutlich im Urlaub befinden. Ich hoffe, dass die Partie im nächsten Heft wieder mit drinnen ist.

Ansonsten gibt es eigentlich nichts nennenswertes zu berichten.

**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
<b>Vox Populi</b>	<b>NOCH EINSTIEG MÖGLICH</b>

# BRETTON WOODS 113

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

Oktober 2002

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:

So die beiden Länder sind ausgeschlachtet. Die Manager sind angewiesen noch etwas davon weiterzuverteilen in den nächsten Runden. Das war für mich einfacher, als jetzt in den Daten irgendwas zu ändern. Überwiegend wird das Kapital und die Konsumgüter noch verteilt.

## Weltmarkt

	Kauf	Verkauf	Umsatz	Überschuß
Konsumgüter	12	12	21	0
Agrarprodukte	-	(1)	0	0
Energie	3 - 5	3 - 4	309	0
Rohstoffe	(4)	(5)	0	0
Waffen	(7)	-	0	0

**Industrie:** Der Preis für eine Industrie beträgt 60 Goldeinheiten

Statistik, Industrien und Goldmenge:

**Transfervolumen:** 1768 k 62616 a 11652 e 9507 r 0 w 4980 g

**Handelsvolumen:** Kosten 1391 g, Gewinn 1391 g, Schwund 0 g

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

**Ertrag der Goldminen:** 728 g (produziert von 218 B)

**Goldmenge:** 25685 g (gestiegen um 728 g)

## Transfer

Äthiopien	an Sandistan	40k 200e	gegen:
Äthiopien	an Biberien	40k 44e 4g	gegen:
Äthiopien	an Wellington	700a 40e	gegen:
Äthiopien	an Randalien	51k	gegen:
Afroland	an Wellington	400a	gegen:
Afroland	an Zauberland	200a	gegen:
Afroland	an Mah-jongg	200a	gegen:
Bananien	an Schalkland	4000a	gegen:
Bananien	an WüsteGorbi	14000a	gegen:
Bananien	an Minerva	4000a	gegen:
Bananien	an Fundgrube	4000a	gegen:
Biberien	an Schalkland	700r	gegen: Mehr?
Biberien	an Randalien	60k	gegen: Depot1
Biberien	an Sandistan	450r	gegen: 1800a

Fundgrube	an Bananien		1300r	gegen:	siehe Kontakt
Fundgrube	an Sandistan		200k	gegen:	siehe Kontakt
Fundgrube	an Schalkland	100k	1400r	gegen:	100k=Foerderprogramm
Fundgrube	an WüsteGorbi	100k	2347r	gegen:	100k=Foerderprogramm
Kannitverstan	an Zauberland	84r	2500g	gegen:	Verteilung gem Mail
Kannitverstan	an Mah-jongg	6000a	2476g	gegen:	Verteilung gem Mail
Kannitverstan	an Welington		6000a	gegen:	
Kannitverstan	an Afroland	1090k	7236a	100r	gegen: Verteilung gem Mail
Kitkat	an Minerva		1600a	gegen:	Vertrag
Kitkat	an Fundgrube		750a	gegen:	
Kitkat	an WüsteGorbi		750a	gegen:	
Kitkat	an Mah-jongg		50k	gegen:	e
Mah-jongg	an Minerva		242e	gegen:	Vertrag
Mah-jongg	an Kitkat		100e	gegen:	
Mah-jongg	an Randalien		76e	gegen:	
Mah-jongg	an Welington		60e	gegen:	
Minerva	an Bananien		920r	gegen:	4250a
Minerva	an Mah-jongg	20k	462r	gegen:	242e+257e(R114)
Minerva	an WüsteGorbi	20k	12e	1138r	gegen: 1180e+50
Minerva	an Zauberland	37k	280r	gegen:	172e+182e(R114)
Randalien	an Welington		480a	gegen:	Depot3
Randalien	an Biberien		500a	gegen:	Depot1
Randalien	an Biberien		500a	gegen:	
Randalien	an Biberien		500a	gegen:	
Sandistan	an Fundgrube		3000a	gegen:	200k
Sandistan	an Biberien		1400a	gegen:	350r
Sandistan	an Zauberland		800a	gegen:	200e
Sandistan	an Schalkland		6400a	gegen:	600e+k?
Schalkland	an Bananien		850e	gegen:	
Schalkland	an Biberien		750e	gegen:	
Schalkland	an Fundgrube		1900e	gegen:	
Schalkland	an Sandistan		600e	gegen:	
Welington	an Afroland		80r	gegen:	
Welington	an Randalien		80r	gegen:	
Welington	an Zauberland		166r	gegen:	
WüsteGorbi	an Schalkland		800e	gegen:	
WüsteGorbi	an Bananien		1180e	gegen:	
WüsteGorbi	an Minerva		1300e	gegen:	
WüsteGorbi	an Fundgrube		3600e	gegen:	
Zauberland	an Afroland		100e	gegen:	
Zauberland	an Minerva		172e	gegen:	
Zauberland	an Sandistan		250e	gegen:	
Zauberland	an Welington		200e	gegen:	

### Die einzelnen Länder

<u>Musterlände</u>		<u>Typ</u>		<u>Agrarfaktor: 2.5</u>				<u>Afroland</u>		<u>A</u>		<u>Agrarfaktor: 3.1</u>	
B:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu	Imm			B:	2132= 2066	0	-215	282	-1
k:	Add= Anf		Alt	Neu	Han	Tra		k:	984= 282		-454	66	0 1090
A:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu				A:	1818= 1745	0	-178	251	
a:	Add= Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra		a:	11892= 2879	-2066	-766	5409	0 6436
E:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu				E:	2= 2	0	0	0	
e:	Add= Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra		e:	102= 102	-66	-36	2	0 100
R:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu				R:	2= 2	0	0	0	
r:	Add= Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra		r:	165= 66	-66	-17	2	0 180
I:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu				I:	111= 122	0	-11	0	
w:	Add= Anf	A/V	Alt	Neu	Han	Tra		w:	1= 1	0	0	0	0 0
g:	Add= Anf	Ind		Mine	Han	Tra		g:	8= 8	0	0	0	0 0



Schalkland						Agrarfaktor: 1.7						Wellington						R						Agrarfaktor: 2.3																																																																																																																																			
B:	9553=	8968	0	-926	1435	76	B:	1353=	1070	0	-98	315	66	k:	1530=	1435	-430	425	0	100	k:	369=	315	-78	132	0	0	A:	2366=	2511	0	-235	90	A:	82=	58	0	-5	29	a:	16544=	16948	-8968	-1836	0	0	10400	a:	7379=	1495	-1070	-759	133	0	7580	E:	7087=	6630	0	-643	1100	E:	3=	3	0	0	0	e:	7430=	6132	-1885	-17	6630	-130	-3300	e:	303=	282	-282	0	3	0	300	R:	0=	0	0	0	0	R:	659=	627	0	-68	100	r:	1891=	1885	-1885	-209	0	0	2100	r:	627=	608	-282	0	627	0	-326	I:	2144=	2004	0	-220	360	I:	310=	289	0	-29	50	w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	0=	0	0	0	0	0	0	g:	1208=	544	0	144	520	0	0	g:	27=	27	0	0	0	0	0
WüsteGorbi						Agrarfaktor: 1.9						Zauberland						E						Agrarfaktor: 2.4																																																																																																																																			
B:	15965=	14411	0	-1413	2691	276	B:	2980=	2586	0	-245	559	80	k:	2771=	2691	-860	820	0	120	k:	426=	559	-190	0	20	37	A:	581=	441	0	-49	189	A:	673=	547	0	-66	192	a:	21599=	22732	-14411	-2309	837	0	14750	a:	6544=	7400	-2586	-582	1312	0	1000	E:	10820=	10293	0	-1053	1580	E:	910=	952	0	-92	50	e:	10305=	9670	-2697	-11	10293	-82	-6868	e:	952=	899	-80	0	952	-97	-722	R:	0=	0	0	0	0	R:	4=	5	0	-1	0	r:	3199=	2775	-2697	-364	0	0	3485	r:	474=	80	-80	-61	5	0	530	I:	2731=	2697	0	-263	297	I:	336=	341	0	-35	30	w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	0=	0	0	0	0	0	0	g:	1479=	1079	0	72	328	0	0	g:	2911=	288	0	72	51	2500	

**Afroland:** -

**Bananiens:** Schalkland: Kann 8000a/Rde liefern (geg 400k +800e z.B.)

**Biberien:** SCHALKLAND: Wenn du deine Kapazitäten steigern willst, wäre gern dabei, brauche mehr e. **RANDALIEN:** Bleibt alles beim Alten? Mir wärs (noch) recht... **SANDISTAN:** Hab ein wenig erhöht. Wenn du über Schalkland zu e kommen willst: Vorsicht. Zuerst brauch ich mehr.

**Fundgrube:** ALLE: Dramatischer Bevölkerungsschwund in Fundgrube. Die Lokalzeitung titelt die "Kulturwüste Fundgrube". Trotz vieler neu geschaffener Arbeitsplätze verliert der Standort Fundgrube schon seit einigen Jahren stetig an Attraktivität, was inzwischen zu einer Rekordabwanderung von 479 B im letzten Jahr geführt hat. Die Politiker geben sich natürlich gegenseitig die Schuld. Tatsache ist aber, daß sich im Größenwahn des Im- und Exports eine jahrelange Überversorgung mit Lebensmitteln auf Kosten einer ausreichenden Versorgung mit den in jeder Industriegesellschaft unverzichtbaren Konsumgütern eingeschlichen hatte, deren wirksame Bekämpfung bisher gescheitert ist. **BANANIEN:** Bevor in Fundgrube die Unzufriedenheit der Bevölkerung in eine offene Rebellion umschlägt, muß ich etwas im Hinblick auf die Konsumgüterversorgung unternehmen. Da ein Abbau der erst vor kurzem geschaffenen Arbeitsplätze eine zu kurzfristige Maßnahme wäre und daher nicht in Frage kommt, muß auf der Ausgabenseite beim Export gespart werden. Wenn ich daher jetzt den Export von k für einige Jahre aussetze, verspreche ich mir aber letztlich Vorteile für unsere beiden Länder, denn die Überschußproduktion in Deiner Landwirtschaft wird auf ein sinnvollerer Niveau gedrosselt und gleichzeitig verderben weniger a bei uns beiden. Es ist innenpolitisch auch nicht tragbar, wenn bei uns als R-Land ähnlich viele a vergammeln wie bei einem A-Land. Leider sind ja unsere zahlreichen Bitten um angepaßte Lieferungen ("a nach Formel") weitgehend unerhört geblieben. Natürlich garantieren wir auch weiterhin dauerhaft Bananiens Versorgung mit r, um Deine Industrieproduktion zu erhalten. Wir werden die r-Lieferungen (1r/5a) weiter um 50r/Runde steigern und erwarten dafür maximal eine Lieferung von a in entsprechender Höhe - noch lieber natürlich nach unserer Formel: a-Liefermenge=B/2-(a-B)/2: Diesmal wären das 28956/2-(52569-28956)/2=2672a. **SCHALKLAND, WÜSTEGORBI:** Die Unterversorgung mit r ist Geschichte - ich bin jetzt endlich wieder in der glücklichen Lage, meinen r-Export nach Euren Wünschen gestalten und auch größere Teile Eurer Überkapazitäten verwerten zu können. Die Vergütung Eurer bisherigen Mehrlieferungen wird (sofern nicht anders gewünscht) in Form von k erfolgen, deren Lieferung aber erst im nächsten Jahr anlaufen kann (siehe oben). **SANDISTAN:** Das Aussetzen bei Deinen a-Lieferungen ist auf Grund unserer überquellenden a-Speicher kein Problem. So lange Du Deine vierte Transferzeile nicht brauchst, wäre es angenehm, wenn Du jede Runde liefern könntest. Dann wären auch weitere nmrs vollkommen unkritisch.

**Kitkat:** Fundgrube, WüsteGorbi: Fundgrube -788 a, WüsteGorbi -1777 a. (Stand R113). Dabei sind meine Lieferungen von R113 noch nicht berücksichtigt. Sofern Ihr etwas geliefert habt sind es natürlich weniger. Am liebsten hätte ich immer noch k. **Minerva:** R114+R115 kommen dann gemäß Steigerung 1750 a.

**Mah-jongg:** Randalien: Hab einfach einmal versucht Deinem I-Aufbau zu liefern. Das könnten wenn Du wieder 20 I gebaut hast 75e sein. Versuche dann nächste Runde wieder zu kalkulieren. **Minerva:** 257 gibt es dann in der nächsten Runde.

**Minerva:** **Bananien:** 250a pro Runde Steigerung ist ok; diesmal letzte Dreieck-Lieferung. Liefere 20r mehr; 3248a gut.  
**Kitkat:** 1935a gut. **Mah-jongg:** Können wir um 20e:20r ab R115 steigern; d.h. 277e:247r+10k in R115? **Wüsteorbi:** So viel e hatte ich nicht erwartet; schicke Dir 12e zum lagern mit der Bitte, diese in R114 zurückzuschicken. Mein Vorschlag: 1240r+20k:1300e(+12e) in R114 (Dreieck beendet) und dann Steigerung um 100r:100e pro Runde. 18r Ausgleich.  
**Zauberland:** 15r Ausgleich. Können wir um 13e:13r ab R115 steigern; also 195e:149r+19k in R115?

**Randalien:** Depot(Nr.): **Biberien** (1) 0a, **Mah-Jongg** (2) 680a, **Wellington** (3) 0a. **Mah-jongg:** ich werde die I weiter aufbauen und wir können gerne das Volumen der Lieferungen erhöhen.

**Sandistan:** **FUNDGRUBE:** Wie besprochen jede 2te Runde. Noch aktuell? Das wäre dann in 115. **SCHALKLAND:** Gib deine Vorstellungen durch. Ein echtes Hungerproblem hast du wohl nicht, aber habe dir 4000 a extra geliefert. Bezahlung entweder e oder k wenn möglich. **WELINGTON:** Habe leider keine Transferzeile frei. Habe aber auf dem freien Markt 1000 a zu eins angeboten, da wäre doch auch geholfen.

**Schalkland:** **An Sandistan:** Da auch Du Interesse an einer Handelsbeziehung hast, können wir ins Geschäft kommen. Deinen Bedarf an e kann ich jedenfalls liefern. Ich habe schon mal eine Lieferung von 600e angewiesen, ich kann die Menge bei Bedarf steigern. Mit dem Kurs bin ich nicht einverstanden, weil ich erstens mehr als 2400a je Runde von Dir benötige (mein Bedarf liegt bei 4000-5000a) und weil ein Kurs von mindestens 6a/1e üblich ist. Eine ungünstiges a/e Verhältnis sorgt bei Schalkland früher oder später für Probleme und das würdest Du dann als Handelspartner auch zu spüren bekommen. Ich kann mit meinen e-Lieferungen auch in Vorleistung gehen, bis Du entsprechend viele a liefern kannst. Bitte baue Deine Kapazitäten so aus, dass Du möglichst schnell einen entsprechend hohen Bedarf an a liefern kannst. **An Bananien:** mein Bedarf steigt, wenn sich der Ausfall von Kannitverstan auswirkt. Vorerst kann ich natürlich mit den Reserven einiges auffangen. Ich will aber gerade in der Umstellung auf einen Ersatz von Kannitverstan ein gesundes Polster an a haben, um mögliche Einbrüche in der Lieferung überbrücken zu können. **An Biberien:** habe mal auf 750e aufgestockt. Wieviel brauchst Du? Durch meinen Ausbau an E habe ich derzeit Spielraum bei meinen Lieferungen. Wie Du siehst, kann aus einem r-Überschuß sehr schnell ein Mangel werden... **An Fundgrube:** Ich erhöhe auf 1900 e (Steigerung 100e/Runde). Wie soll es weitergehen? Auf absehbare Zeit könnten meine Lieferkapazitäten am Bevölkerungswachstum bzw. an der Verfügbarkeit von a an Grenzen stoßen.

**Wellington:** Immer noch Hunger.

**WüsteGorbi:** **Bananien,Minerva:** plane nächste Runde: 1200 (350 via Schalkland), 1300 Fundgrube, plane nächste Runden: 114: 4000(davon 350 via Schalkland), 115: 4500, 116: 5000 Kann mehr e schicken (auch für Kitkat). Genaue Wünsche angeben! Letztes Mal Tippfehler (sorry), meinte: Du hast es doch wirklich NICHT nötig, so knapp zu kalkulieren. **Schalkland:** Habe e-Überschuß, der nicht veralten soll. Bitte überweise an Bananien und Fundgrube je 350e in R114 mehr. Rest ist für Dich, und Du kannst das umgekehrt auch einmal machen, wenn Du Überschuß hast.ok?

**Zauberland:** **Wellington, Sandistan und Minerva:** Stimmt das war die r-lose Runde. Habe entsprechend normal geliefert bis auf Sandistan, die Kapazitäten frei haben dürften. **An alle R-Länder:** Wer bietet mir r ?????

**WüsteGorbi:** 78 zu wenig I, habe versucht entsprechend weniger k und I zu produzieren.

## Durchschnittswerte aller Länder:

B:8933 k:1213 A:4416 a:22746 E:1322 e:2111 R:1343 r:2008 I:1155 w: 0 g:1712; (113)

B:8607 k:1193 A:4283 a:20701 E:1259 e:1902 R:1242 r:1837 I:1084 w: 0 g:1663; (112)

B:8250 k:1197 A:4191 a:21140 E:1176 e:1749 R:1141 r:1743 I: 996 w: 0 g:1615; (111)

B:7875 k:1170 A:4123 a:21099 E:1100 e:1597 R:1016 r:1728 I: 960 w: 0 g:1550; (110)

B:7350 k:1056 A:4111 a:20266 E: 949 e:1387 R: 889 r:1638 I: 853 w: 0 g:1382; (109)

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: 0.138694 (0.135867) in Runde 113 (114)

0.145129 (0.138694) in Runde 112 (113)

0.148637 (0.145129) in Runde 111 (112)

0.150049 (0.148637) in Runde 110 (111)

## Grundausrüstung für neue Spieler:

**B:800 ; k:120; A: 400; a:2000; E: 90; e: 90; R: 90; r: 90; I: 90; w:0; g:1300;**

Das war es dann einmal wieder von meiner Seite

ZAT für die E-Mail Mitspieler: 20.11.2002



# VOX POPULI

Spielleiter: Michael Frenzel, Gussenbauergasse 2/13, A-1090 Wien  
Mail: Frenzel@postspillion.de

Partie : Heuss

1. Ausgabe

1948

Oktober 2002

Vox Populi erscheint als Begleitinformation zu dem gleichnamigen Postspiel. Vox Populi ist ein anonymes Strategiespiel auf politischer Ebene für rund zehn Spieler. 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 bzw. 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 Menge taktisches Geschick dazu, seine Partei zum Erfolg zu führen.

## Hallo Freunde von Vox Populi

Es ist endlich soweit. 10 Mitspieler hatten sich gemeldet, danach kam von 5 Mitspielern kein Zug mehr und irgendwann haben sich dann doch noch 3 Mitspieler gemeldet, so dass ich die Partie mit 8 Mitspielern einmal starten möchte. Keine Ahnung ob das funktioniert, aber warum denn nicht sag ich mir einfach und wer weiss, vielleicht bekommt ja einer der noch keinen Zug abgegeben hatte doch noch Lust in die Partie einzusteigen.

Wer sich über die kleingedruckte Felder wundert. Dies sind Stammwählerfelder, sprich die Zahl wurde für eine Partei doppelt ausgewählt und wird bei einer erneuten Wahl dann wieder zu einem normalen Feld und bei einer weiteren Auswahl wieder frei.

Ansonsten hoffe ich, dass Ihr alle dabeibleibt und ich keine Fehler mache.

Soviel einmal fürs erste und im nächsten Jahr stehen Wahlen in Baden-Württemberg, Bayern und Bremen an.

Sollte die Partie gut laufen ist es doch möglich eine Vox Populi Conjuncti zu starten mit den neuen Bundesländern.

Bis bald

Michael

ZAT für Mailspieler: 20. 11. 2002

### Standortskala

Spenden Parteien

- x 01
- x 02
- x 03
- x 04
- x 05
- x 06
- x 07 POS
- x 08
- x 09
- x 10
- x 11
- x 12 KO
- x 13
- x 14
- x 15
- x 16
- x 17
- x 18
- x 19 LMR
- x 20
- x 21
- x 22
- x 23 FFG
- x 24
- x 25
- x 26
- x 27
- x 28
- x 29
- x 30
- x 31 BFT
- x 32
- x 33 FWP
- x 34 EIS
- x 35 MFK
- x 36
- x 37
- x 38
- x 39
- x 40

### BUND

BFT	EIS
FFG	FWP
KO	LMR
MKF	POS

### Bundesrat

### Gesetzesvorlage

### Spendenverteilung

### Stimmenspiegel

<b>LMR</b>	<b>12</b>
<b>BFT</b>	<b>11</b>
<b>FWP</b>	<b>9</b>
<b>POS</b>	<b>9</b>
<b>FFG</b>	<b>8</b>
<b>KO</b>	<b>7</b>
<b>MFK</b>	<b>7</b>
<b>EIS</b>	<b>5</b>
<b>Ges.</b>	<b>68</b>

### Stammwähler

BFT	0	( 0 )
EIS	0	( 0 )
FFG	2	( +2 )
FWP	0	( 0 )
KO	0	( 0 )
LMR	0	( 0 )
MFK	0	( 0 )
POS	0	( 0 )

Partei	Abk	PW	dPW	Dis	SA	Sp	AZ	dAZ	NMR
Links Mitte Rechts	LMR	0	0	0	0	5	8	-	-
Freiheit für Gummibärchen	FFG	0	0	0	0	5	8	-	-
Barden Für Troubadix	BFT	0	0	0	0	4	7	-	-
Karlsruher Offensive	KO	0	0	0	0	6	9	-	-
EuroIstSuper	EIS	0	0	0	0	1	4	-	-
Macht für Knieling	MFK	0	0	0	0	6	9	-	-
FolksWagenPartei	FWP	0	0	0	0	1	4	-	-
Partei Ohne Spendenskandal	POS	0	0	0	0	9	12	-	-

Bremen **Wahlen**  
Aktionsspiegel 4/11

			MFK
	EIS	LMR	
POS	MFK	MFK	

Schleswig Holstein  
Aktionsspiegel 3/7

FFG	FFG
	LMR
	LMR
	FFG

Hamburg  
Aktionsspiegel 5/12

	POS		BFT
BFT		BFT	FWP
MFK			
ffg			

Nordrhein-Westfalen  
Aktionsspiegel 4/9

BFT			MFK		LMR		
			POS			POS	
	POS	BFT					
		LMR				POS	

Niedersachsen  
Aktionsspiegel 5/12

					LMR
	FFG	LMR			
	BFT		BFT	FFG	BFT
FFG					

## RK SPIELE

Rheinland-Pfalz  
Aktionsspiegel 4/10

LMR				FWP
				EIS
	FWP			
EIS	LMR			

Hessen  
Aktionsspiegel 5/12

FWP	LMR
	KO
POS	
KO	
FWP	
LMR	
	KO
MFK	FWP

Saarland  
Aktionsspiegel 6/18

	KO		
	FWP		
MFK			

Baden-Württemberg **Wahlen**  
Aktionsspiegel 6/15

EIS			FWP		
KO		LMR		BFT	EIS
BFT	FWP				
	POS				

Bayern **Wahlen**  
Aktionsspiegel 6/22

			KO
	POS		
ffg			
KO			
BFT			