

POSTSPILLION



DIE EXKLUSIVE BEGLEITINFORMATION
ZU ALLEN RK - POSTSPIELEN

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

156. Ausgabe

Preis: ca 0,75 € (incl. Porto)

Dezember 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:

BRETTON WOODS Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT: 15.01.03
TURBO 2000 Spielleiter: Reinhard Schön	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT: ---.---.---
VOX POPULI Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT: 15.01.03

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,

Es weihnachtet sehr und bevor man sich versieht ist auch schon das Jahr um. Was hat es für Veränderungen gegeben im Jahr 2002. Ich glaube es war in diesem Jahr, als der POSTSPILLION einige Partien nur noch über das Netz spielt.

Dann startete endlich die neue VOX POPULI Partie. Das Layout des POSTSPILLION ist nun endlich wieder dem der uralten Hefte angepasst worden.

Somit kann doch alles im Jahr 2003 wie gewohnt weitergehen, oder nicht?

Tja man wird sehen. Was Turbo 2000 angeht so ist Reinhard im Moment sehr beschäftigt, was ihm kaum Spielraum für andere Dinge lässt. Man wird sehen, ob und wann es im Jahr 2003 mit Turbo 2000 weitergeht.

Was die Pläne der VOX POPULI Conjunctioni Partie angeht, so kann ich Euch sagen, dass die Pläne dafür gut stehen. Die Regeln werden demnächst online verfügbar sein und dann werden wir einmal sehen was die Mitspieleranzahl angeht.

Ansonsten wünscht Euch das POSTSPILLION-Team noch

FROHE WEIHNACHTEN UND EINEN GUTEN RUTSCH INS NEUE JAHR

Freie Spielplätze gibt es weiterhin in folgenden Partien:

Bretton Woods
High Noon Anonym
High Noon Offen
Revolveropoker

Sugar Ray
Sugar Ray Championship
Tournament Golf
Turbo 2000

Vox Populi

Einstieg jederzeit möglich

Einstieg zu Partiestart möglich

Einstieg zu Partiestart möglich

Zur Zeit stillgelegt

Einstieg jederzeit möglich

Einstieg zu Turnierstart möglich

Einstieg jederzeit im Internet möglich

Einstieg jederzeit möglich

NOCH EINSTIEG MÖGLICH



BRETTON WOODS

SPIELE
RK SPIELE

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

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

Runde 114

Dezember 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:

Einige Güter sind schon verteilt worden, andere werden wohl noch folgen. Wobei schon viele Länder wohl profitiert haben. Ansonsten habe ich das Layout endlich der ursprünglichen Bretton Woods Partie angepasst.

Weltmarkt

	Kauf	Verkauf	Umsatz	Überschuß
Konsumgüter	11-14	12	81	0
Agrarprodukte	-	(1)	0	0
Energie	2 - 5	3	543	110
Rohstoffe	(4)	(5)	0	0
Waffen	(7)	-	0	0

Industrie: Der Preis für eine Industrie beträgt 60 Goldeinheiten

Statistik, Industrien und Goldmenge:

Die sind einmal mehr irgendwelcher Auswertungsdinge zum Opfer gefallen

Transfer

Afroland	an Wellington	800a	gegen:	
Afroland	an Zauberland	400a	gegen:	
Afroland	an Mah-jongg	400a	gegen:	
Afroland	an Kitkat	150k	gegen:	Kannitverstan
Bananien	an WüsteGorbi	16000a	gegen:	
Bananien	an Minerva	4250a	gegen:	
Bananien	an Fundgrube	748a	gegen:	
Biberien	an Schalkland	750r	gegen:	
Biberien	an Randalien	60k	gegen:	Depot 1
Biberien	an Sandistan	600r	gegen:	3600a
Fundgrube	an Bananien	1350r	gegen:	a nach Formel
Fundgrube	an Kitkat	200k	gegen:	siehe Kontakt

Fundgrube	an Schalkland	100k	1800r	gegen:	100k=Foerderprogramm
Fundgrube	an WüsteGorbi	100k	1e 2457r	gegen:	100k=Foerderprogramm
Kitkat	an Minerva		1750a	gegen:	Vertrag
Kitkat	an Fundgrube		1195a	gegen:	
Kitkat	an WüsteGorbi		1195a	gegen:	
Kitkat	an Mah-jongg		50k	gegen:	e
Mah-jongg	an Minerva	1000a	257e 1500g	gegen:	Vertrag+Kannitverstan
Mah-jongg	an Kitkat		100e	gegen:	
Mah-jongg	an Randalien		80e	gegen:	Kontakte
Mah-jongg	an Wellington	1000a	53e	gegen:	
Minerva	an Bananien		930r	gegen:	4500a
Minerva	an Kitkat	35k	630r	gegen:	1750a+1750a(R115)
Minerva	an WüsteGorbi	20k	1270r	gegen:	1300e
Randalien	an Wellington		480a	gegen:	Depot3
Randalien	an Biberien		700a	gegen:	Depot1
Sandistan	an Fundgrube		1500a	gegen:	100k
Sandistan	an Biberien		3600a	gegen:	600r
Sandistan	an Zauberland		1250a	gegen:	
Sandistan	an Schalkland		3600a	gegen:	600e(800e Schulden)
Schalkland	an Bananien		1250e	gegen:	800+350(W
Schalkland	an Biberien		800e	gegen:	+50e
Schalkland	an Fundgrube		2450e	gegen:	2000+350(W
Schalkland	an Sandistan	100k	650e	gegen:	+50e
Wellington	an Afroland		60r	gegen:	
Wellington	an Randalien		80r	gegen:	
Wellington	an Zauberland		84r	gegen:	
Wellington	an Schalkland		3000a	gegen:	Kannitverstan
WüsteGorbi	an Kitkat	50k	50e	gegen:	
WüsteGorbi	an Bananien		1200e	gegen:	
WüsteGorbi	an Minerva		1300e	gegen:	
WüsteGorbi	an Fundgrube		4650e	gegen:	
Zauberland	an Afroland		80e	gegen:	
Zauberland	an Minerva	182e	2000g	gegen:	Vertrag+Kannitverstan
Zauberland	an Sandistan		190e	gegen:	
Zauberland	an Wellington		164e	gegen:	

Die einzelnen Länder

<u>Musterlände</u>		<u>Typ</u>		<u>Agrarfaktor: 2.5</u>				<u>Afroland</u>		<u>A</u>	<u>Agrarfaktor: 1.9</u>			
B:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu	Imm		B:	3183=	2132	0	-197	984	264
k:	Add=	Anf		Alt	Neu	Han	Tra	k:	680=	984		-236	82	0 -150
A:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			A:	3146=	1818	0	-198	1526	
a:	Add=	Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	a:	8274=	11892	-2132	-835	949	0 -1600
E:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			E:	2=	2	0	0	0	
e:	Add=	Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	e:	82=	102	-102	0	2	0 80
R:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			R:	2=	2	0	0	0	
r:	Add=	Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	r:	116=	165	-102	-9	2	0 60
I:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			I:	118=	111	0	-13	20	
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

<u>Schalkland</u>						<u>E</u>	<u>Agrarfaktor: 2.6</u>						<u>Wellington</u>						<u>R</u>	<u>Agrarfaktor: 2.0</u>																																																																																																																																																									
B:	10126=	9553	0	-989	1530	32	B:	1640=	1353	0	-147	369	65	k:	1866=	1530		-482	801	17	0	k:	350=	369		-122	103	0	0	A:	2263=	2366	0	-230	127			A:	131=	82	0	-1	50			a:	12235=	16544	-9553	-1356	0	0	6600	a:	4921=	7379	-1353	-549	164	0	-720	E:	7142=	7087	0	-675	730			E:	3=	3	0	0	0			e:	7087=	7430	-1891	-91	7087	-298	-5150	e:	220=	303	-303	0	3	0	217	R:	0=	0	0	0	0			R:	747=	659	0	-62	150			r:	2302=	1891	-1891	-248	0	0	2550	r:	750=	627	-303	-9	659	0	-224	I:	2274=	2144	0	-230	360			I:	335=	310	0	-25	50			w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	0=	0	0	0	0	0	0	g:	1996=	1208	0		81	707	0	g:	27=	27	0		0	0	0
<u>WüsteGorbi</u>						<u>E</u>	<u>Agrarfaktor: 2.6</u>						<u>Zauberland</u>						<u>E</u>	<u>Agrarfaktor: 2.3</u>																																																																																																																																																									
B:	17333=	15965	0	-1542	2771	139	B:	3113=	2980	0	-283	426	-10	k:	2919=	2771		-825	900	3	70	k:	373=	426		-139	86	0	0	A:	855=	581	0	-49	323			A:	812=	673	0	-64	203			a:	22054=	21599	-15965	-2285	1510	0	17195	a:	6253=	6544	-2980	-508	1547	0	1650	E:	11332=	10820	0	-1068	1580			E:	1010=	910	0	-100	200			e:	10821=	10305	-2731	-129	10820	-245	-7199	e:	910=	952	-336	0	910	0	-616	R:	0=	0	0	0	0			R:	4=	4	0	0	0			r:	3786=	3199	-2731	-409	0	0	3727	r:	206=	474	-336	-20	4	0	84	I:	2719=	2731	0	-263	251			I:	359=	336	0	-27	50			w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	0=	0	0	0	0	0	0	g:	2199=	1479	0		18	702	0	g:	1028=	2911	0		117	0	-2000

Afroland: -

Bananien: Fundgrube: B/2 - (a-B) / 2 angewendet. Brauche ab und zu Erinnerung, bin aber guten Willens! **ALLE:** niemand (!) kauft a auf dem Weltmarkt, nicht mal zu null g. (Heul!)

Biberien: SCHALKLAND: Gerne auf 800 jede Runde. **SANDISTAN:** Hab letzte Zeit zu wenig gekriegt. War nicht der ausgemachte Kurs. Ich rechne das Fehlende noch aus.

Fundgrube: SCHALKLAND, WÜSTEGORBI: Besten Dank für Eure Liefermengenvorausschau, die meine Planungen zum Industrieausbau deutlich erleichtern. Ich habe wieder versucht, meine r-Lieferungen Eurem vermuteten Bedarf anzupassen, bin aber natürlich in dieser Hinsicht auch für konkrete Wünsche offen. In jedem Fall setze ich die Erschließung neuer Rohstoffvorkommen unvermindert fort, um dem ständig wachsenden Bedarf gerecht werden zu können. Wie es weitergehen soll? - Nun, ich stehe weiter als Abnehmer von e zur Verfügung und kann sowohl r als auch k dafür liefern, wobei die letztere Möglichkeit Euer nachhaltiges Wachstum gewährleisten kann. An eine drohende Nahrungsmittelkrise glaube ich trotz des Ausfalls von Kannitverstan nicht, da die a-Speicher in vielen Ländern überquellen. **SANDISTAN, KITKAT:** Ich kann (und werde) weiterhin alle 2 Runden 200 k an Euch liefern.

Kitkat: Fundgrube, WüsteGorbi: Fundgrube -1538 a, WüsteGorbi -2527 a. (Stand R114). 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:** R115 kommen dann gemäß Steigerung noch einmal 1750 a.

Mah-jongg: Randalien: Musste etwas einschränken, aber ich denke auch mit 80e wirst Du gut über die Runden kommen, oder? Nächste Runde werde ich versuchen Dir 90e zu liefern. **Minerva:** 277 in der nächsten Runde müssten klappen, wobei ich erst einmal alle 2 Runden steigern würde. 277 noch einmal in Runde 116 und dann 297 in Runde 117 wenn alles klappt. Ist das in Ordnung.

Minerva: Bananien: 30r zusätzlich; 2548a gut. **Kitkat:** 30r zusätzlich; 1592a gut. **WuesteGorbi:** 30r zusätzlich; erwarte 1400e in R115.

Randalien: Depot(Nr.): Biberien (1) 0a, Mah-Jongg (2) 1060a, Wellington (3) 0a. **Mah-jongg:** melde Dich bitte, wenn ich die 'a' liefern soll. Den I-Aufbau werde ich kontinuierlich fortführen. **Biberien:** Können wir selbstverständlich machen. Ich baue jedenfalls die Kapazitäten soweit möglich auf.

Sandistan: FUNDGRUBE: Sann machen wir jede Runde die Hälfte, dh 1500a : 100k. Okay?. **SCHALKLAND:** Schlage vor 3600a : 600e, das müsste passen. Bis auf weiteres, dann mehr. **WELINGTON:** Habe leider keine Transferzeile frei. Habe aber auf dem freien Markt 1000 a zu eins angeboten, wie letzte Rd auch, da wäre doch auch geholfen. **BIBERIEN:** Brauche jede Rd 600r, ist das okay?

Schalkland: **An Alle:** diesmal gab's reichlich e extra, die sonst veraltet wären. **An Bananien:** e kann ich liefern, soviel Du willst (sind ja derzeit bereits 800e). Derzeit scheitert Dein Vorschlag bei mir an der Verfügbarkeit von k. Ich kann zwar auch begrenzt k liefern, brauche dazu erst mehr Rohstoffe. Wie setzt Du den Wert von k an? Wegen Veralterung, Verbrauch von e, r, I und B (die ja auch Einsatz von e erfordern), sollte ein k mindestens den Wert von 3e haben. **An Biberien:** ich bleibe mal bei 750 e / Runde. Bedarf? **An Fundgrube:** Ich erhöhe auf 2000 e (Steigerung 100e/Runde). Wie soll es weitergehen? Bei mir herrscht derzeit Mangel an r, während ich weit mehr e produziere, als ich absetzen kann. **An Sandistan:** Wie Du siehst, kann ich mehr e liefern, als Du verwerten kannst. Meine Möglichkeiten, k zu liefern, sind weitaus begrenzter (mangels r). Ich starte mal mit 100k diese Runde, mal sehen, was nächste Runde geht. Wegen Veralterung, Verbrauch von e, r, I und B (die ja auch Einsatz von e erfordern), sollte ein k mindestens den Wert von 3e haben. **An Wüstegorbi:** Habe Deinen Wunsch ausgeführt. Die überzähligen e konnte ich leider nicht verwerten, ich habe sie weitegegeben, jetzt werden sie vermutlich bei meinen Abnehmern verfallen. Leider kann ich nicht den gleichen Weg gehen und überschüssige e an Dich überweisen, weil ich keine Transferzeile mehr frei habe.

Wellington: **An alle:** Also a hab ich noch einige und nun könnte ich noch mehr e gebrauchen, damit ich meine R-Industrien weiter ausbauen kann.

WüsteGorbi: plane nächste Runde: Minerva 1400, Bananien 1300, Fundgrube 5000 o. mehr **Fundi:** Kann mehr e schicken, die Mehrproduktion nutzt ja nichts, wenn Du nicht auch mehr bekommst.

Zauberland: **Wellington, Sandistan und Minerva:** Diesmal gab es wieder eine normale Runde da ich wieder einige r's hatte. **An alle R-Länder:** Wer bietet mir r ? **Minerva:** Die Steigerung ist mir sehr willkommen. Willst Du nun jede Runde steigern? Von mir aus gerne, zumal ich diese Runde hoffentlich über die 1000 E kommen werde.

Durchschnittswerte aller Länder:

B:9703 k:1503 A:4523 a:21786 E:1559 e:2580 R:1703 r:2496 I:1384 w: 0 g:2022; (114)
 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: 0.151754 (0.154947) in Runde 114 (115)
 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: 15.01.2003



VOX POPULI

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

Partie : Heuss

2. Ausgabe

1949

Dezember 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

Kommen wir nun noch zu den Regelergänzungen die vielleicht nicht bekannt sind.

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 Neutralisierung 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 mehrere 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 nahestehenden 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 Aktionenzahl aufgelistet.

Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr
Michael

ZAT für Mailspieler: 15. Januar 2003

Standortskala

Spenden

Parteien

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

BUND

BFT	EIS
FFG	FWP
KO	LMR
MKF	POS

Bundesrat

Gesetzesvorlage

Spendenverteilung

39 → 2	31 → 4
25 → 1	12 → 9

Stimmenspiegel

LMR	16
POS	16
KO	13
BFT	12
FFG	11
FWP	10
MFK	5
EIS	6
Ges.	89

Stammwähler

BFT	2 (+2)
EIS	1 (+1)
FFG	3 (+1)
FWP	1 (+1)
KO	3 (+3)
LMR	0 (0)
MFK	0 (0)
POS	1 (+1)

Partei	Abk	PW	dPW	Dis	SA	Sp	AZ	dAZ	NMR
Partei Ohne Spendenskandal	POS	3	0	0	3	11	17	+5	-
Karlsruher Offensive	KO	2	0	0	2	4	9	0	-
FolksWagenPartei	FWP	2	0	0	2	3	8	+4	-
Links Mitte Rechts	LMR	2	0	0	2	6	11	+3	-
Freiheit für Gummibärchen	FFG	1	0	0	1	8	12	+4	-
Barden Für Troubadix	BFT	1	0	0	1	5	9	+2	-
EuroIstSuper	EIS	1	0	0	1	1	5	+1	-
Macht für Knieling	MFK	1	0	0	1	1	5	-4	NMR

Bremen
Aktionsspiegel 2/6

LMR 2 KV
MFK 2 KV
FWP 1
POS 1

LMR	fwp		
LMR		LMR	
POS	MFK	MFK	

Schleswig Holstein
Aktionsspiegel 1/4

FFG	ffg
FFG	LMR
	LMR
ffg	
	FFG

Hamburg *Wahlen*
Aktionsspiegel 1/3

	POS		BFT
bft		BFT	FWP
MFK			BFT
FFG		BFT	

Nordrhein-Westfalen *Wahlen*
Aktionsspiegel 1/6

BFT			MFK	POS	LMR		
			POS		POS	POS	POS
	POS	BFT					
		LMR	POS	POS	POS	POS	

Niedersachsen *Wahlen*
Aktionsspiegel 2/8

		FFG			LMR
	FFG		BFT		BFT
	bft		BFT	FFG	
FFG					

RK SPIELE

Rheinland-Pfalz
Aktionsspiegel 0/0

LMR				FWP
				EIS
	FWP			
EIS	LMR			

Hessen *Wahlen*
Aktionsspiegel 1/5

FWP	LMR
	KO
POS	
KO	
FWP	ko
LMR	ko
	ko
MFK	FWP

Saarland
Aktionsspiegel 1/2

	KO		
	FWP		

Baden-Württemberg
Aktionsspiegel 2/8

LMR 3 KV BFT 1
EIS 3 KV KO 1
FWP 2 POS 1

EIS	LMR	LMR	FWP	EIS	eis
KO		LMR			EIS
BFT	FWP				LMR
	POS				

Bayern
Aktionsspiegel 2/11

KO 9 KV
POS 3 KV
FFG 1

		POS	KO
	pos		
	KO		KO
ffg		KO	
KO			
	KO		