

POSTSPILLION



**DIE EXKLUSIVE BEGLEITINFORMATION
ZU ALLEN RK - POSTSPIELEN**

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

159. Ausgabe

Preis: 0,25 € + Porto

März 2003

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 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: 23.04.03
TURBO 2000 Spielleiter: Reinhard Schön	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT: --.---.---
VOX POPULI Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT: 23.04.03

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 ist wieder soweit, der neue POSTSPILLION ist fertig und wer hätte es gedacht, schon zwei Tage nach ZAT ist er fertig. Naja fertig ist relativ, denn bei Turbo 2000 geht es leider immer noch nicht weiter und ich kann Euch auch leider nicht mitteilen ob es weitergehen wird. Reinhard hat im Moment sehr viel zu tun wie ich gehört habe und das Privatleben geht nun einmal dem Postspielleben vor, was ich auch durchaus verstehen kann.

Inzwischen hab ich auch meinen 35. Geburtstag hinter mich gebracht und Mitte des Jahres wird sich dann auch noch eine kleine Tochter in mein Leben mischen wenn alles gut geht. Die Zeichen stehen jedenfalls auf eine Geburt Ende Juli / Anfang August und dann wird man sehen wie viel Zeit mich meine kleine Tochter in Zukunft kosten wird. Dennoch bin ich der Überzeugung, dass es mit dem POSTSPILLION ganz normale weitergehen wird. Warum auch nicht? So zeitaufwendig ist es eigentlich nicht mehr. Am meisten Zeit kostet immer noch das Kopieren.

Ansonsten bleibt mir nur noch eines

FROHE OSTERN

Wünscht Euch das POSTSPILLIONTEAM

ZAT ist am Mittwoch nach Ostern und wenn alles klappt gibt es auch Ende April schon das neue Heft. Je früher alle abgegeben haben, je früher startet auch die Auswertung.

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	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.mfunitied.de/>

Runde 116

März 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 Brettton Woods:

Leider gab es einige Fehler in der letzten Runde. Einmal hatte ich ein K statt einem V gemacht, doch schwerwiegender war das nicht zustande kommen der k von Randalien. Im Zug waren sie drin, aber warum sie nicht gebaut wurden konnte ich immer noch nicht nachvollziehen. Hab entsprechend die Länder editiert und jetzt sollte alles wieder normal sein.

Weltmarkt

	Kauf	Verkauf	Umsatz	Überschuß
Konsumgüter	10-14	12	173	0
Agrarprodukte	0 - 1	1	800	0
Energie	2 - 5	3 - 4	98	1
Rohstoffe	4	3 - 5	100	0
Waffen	(7)	-	0	0

Industrie: Der Preis für eine Industrie beträgt 60 Goldeinheiten

Statistik, Industrien und Goldmenge:

Transfervolumen: 1165 k 67734 a 14119 e 11637 r 0 w 0 g

Handelsvolumen: Kosten 3662 g, Gewinn 3661 g, Schwund 1 g

Industrien und Goldmenge:

Kauf von I: 0 (Kosten 0 g)

Ertrag der Goldminen: 560 g (produziert von 145 B)

Goldmenge: 27923 g (gestiegen um 559 g)

Transfer

Afroland	an Zauberland	1000a	gegen:	e
Afroland	an Wellington	1000a	gegen:	r
Afroland	an Mah-jongg	1000a	gegen:	e
Bananien	an Schalkland	7000a	gegen:	
Bananien	an WüsteGorbi	30000a	gegen:	

Bananien	an Minerva	5250a	gegen:	
Bananien	an Fundgrube	9000a	gegen:	
Biberien	an Schalkland	900r	gegen:	800+100
Biberien	an Randalien	60k	gegen:	Depot1
Biberien	an Sandistan	650r	gegen:	Geht klar
Fundgrube	an Bananien	200k 1450r	gegen:	a nach Formel
Fundgrube	an Kitkat	250k	gegen:	siehe Kontakt
Fundgrube	an Schalkland	100k 2500r	gegen:	100k=Förderungsprogramm
Fundgrube	an WüsteGorbi	300k 2400r	gegen:	100k=Förderungsprogramm
Kitkat	an Minerva	1900a	gegen:	k+r
Kitkat	an Mah-jongg	50k	gegen:	e
Kitkat	an Fundgrube	445a	gegen:	wie gehabt
Kitkat	an WüsteGorbi	446a	gegen:	wie gehabt
Mah-jongg	an Minerva	284e	gegen:	Vertrag
Mah-jongg	an Kitkat	100e	gegen:	k
Mah-jongg	an Randalien	105e	gegen:	Depot
Mah-jongg	an Wellington	90e	gegen:	Abkommen
Minerva	an Bananien	1100r	gegen:	5000a
Minerva	an Kitkat	35k 700r	gegen:	1900a+1900a(R117)
Minerva	an WüsteGorbi	20k 1440r	gegen:	1500e
Randalien	an Wellington	840a	gegen:	Depot3
Randalien	an Biberien	780a	gegen:	Depot1
Randalien	an Mah-jongg	1000a	gegen:	Depot2
Sandistan	an Fundgrube	1000a	gegen:	100k
Sandistan	an Biberien	3600a	gegen:	850r
Sandistan	an Zauberland	850a	gegen:	200e
Sandistan	an Schalkland	2623a	gegen:	650e
Schalkland	an Bananien	150k 850e	gegen:	800e+50e Bonus
Schalkland	an Biberien	850e	gegen:	800e+50e Bonus
Schalkland	an Fundgrube	2150e	gegen:	2000e+50e Bonus
Schalkland	an Sandistan	150k 740e	gegen:	siehe Kontakte
Wellington	an Afroland	130r	gegen:	a
Wellington	an Zauberland	237r	gegen:	e
Wellington	an Randalien	130r	gegen:	Depot
WüsteGorbi	an Kitkat	50k 100e	gegen:	
WüsteGorbi	an Bananien	1300e	gegen:	
WüsteGorbi	an Minerva	1500e	gegen:	
WüsteGorbi	an Fundgrube	5400e	gegen:	
Zauberland	an Afroland	90e	gegen:	
Zauberland	an Minerva	200e	gegen:	siehe Kontakte
Zauberland	an Sandistan	190e	gegen:	
Zauberland	an Wellington	170e	gegen:	

Die einzelnen Länder

<u>Musterländle</u>	<u>Typ</u>	<u>Agrarfaktor: 2.5</u>						<u>Afroland</u>	<u>A</u>	<u>Agrarfaktor: 2.1</u>			
B:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu	Imm		B:	3786= 3634	0	-377	542	-13	
k:	Add= Anf		Alt	Neu	Han	Tra	k:	454= 542		-168	80	0	0
A:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu			A:	3244= 2814	0	-287	717		
a:	Add= Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	a:	10935=12248	-3634	-588	5909	0	-3000
E:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu			E:	2= 2	0	0	0		
e:	Add= Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	e:	92= 100	-100	0	2	0	90
R:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu			R:	1= 1	0	0	0		
r:	Add= Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	r:	173= 158	-100	-16	1	0	130
I:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu			I:	136= 129	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

Bananien	A	Agrarfaktor: 1.9					Biberien	R	Agrarfaktor: 2.5				
B:39770= 38412	0	-3904	5500	-238		B: 4064= 3812	0	-355	607	0			
k: 5880= 5500		-1720	1750	0	350	k: 876= 607		-163	491	1	-60		
A:33101= 31814	0	-3171	4458			A: 320= 346	0	-26	0				
a:75620=107286	-38412	-1650	60446	-800	-51250	a:11035=10927-3812	-1212	752	0	4380			
E: 0= 0	0	0	0	0		E: 0= 0	0	0	0				
e: 2156= 2201	-2130	-71	0	6	2150	e: 890= 1000	-991	-9	0	40	850		
R: 0= 0	0	0	0			R: 2636= 2510	0	-274	400				
r: 2561= 2412	-2130	-271	0	0	2550	r: 3304= 3473	-991	-91	2510	-47	-1550		
I: 2286= 2130	0	-224	380			I: 982= 991	0	-109	100				
w: 1= 1	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0		
g: 2929= 2105	0		36	788	0	g: 351= 265	0		63	23	0		

Fundgrube	R	Agrarfaktor: 2.4					Kitkat	A	Agrarfaktor: 2.0				
B:31047=29327	0	-2902	4631	-9		B: 3511=3269	0	-316	547	11			
k: 6362= 4631		-1069	3823	-173	-850	k: 574= 547		-258	0	0	285		
A: 6678= 7361	0	-737	54			A: 2909=2440	0	-256	725				
a:38403=41949	-29327	-2330	17666	0	10445	a: 4880=6060	-3269	0	4880	0	-2791		
E: 1= 1	0	0	0	0		E: 1= 1	0	0	0				
e: 7563= 7323	-7323	0	1	12	7550	e: 201= 81	-81	0	1	0	200		
R:14879=14310	0	-1431	2000			R: 2= 2	0	0	0				
r:14319=13685	-7323	-2	14310	-1	-6350	r: 1289= 811	-81	-143	2	0	700		
I: 8252= 7538	0	-786	1500			I: 249= 184	0	-16	81				
w: 0= 0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0		
g:16152=13996	0		99	2057	0	g: 45= 0	0		45	0	0		

Mah-jongg	E	Agrarfaktor: 2.9					Minerva	R	Agrarfaktor: 1.8				
B:1953=1867	0	-199	288	-3		B: 10985= 10285	0	-1003	1683	20			
k: 273= 288		-115	0	50	50	k: 1796= 1683		-510	668	10	-55		
A: 425= 363	0	-33	95			A: 1671= 1557	0	-145	259				
a:4063=3217	-1867	-339	1052	0	2000	a: 16096= 17950	-10285	-1521	2802	0	7150		
E: 930= 842	0	-70	158			E: 6= 6	0	0	0				
e: 842= 777	-198	0	842	0	-579	e: 2020= 1913	-1913	0	6	30	1984		
R: 0= 0	0	0	0			R: 6023= 5643	0	-539	919				
r: 199= 475	-198	-28	0	-50	0	r: 5838= 5365	-1913	-15	5643	-2	-3240		
I: 219= 198	0	-19	40			I: 2032= 1919	0	-213	326				
w: 0= 0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0		
g: 264= 687	0		27	-450	0	g: 4617= 4813	0		54	-250	0		

Randalien	A	Agrarfaktor: 2.8					Sandistan	A	Agrarfaktor: 3.3				
B: 1976= 1890	0	-202	291	-3		B: 6822= 5943	0	-587	1317	149			
k: 309= 291		-112	70	0	60	k: 1477= 1317		-429	438	1	150		
A: 1628= 1573	0	-161	216			A: 4948= 4617	0	-457	788				
a: 9672= 10419	-1890	-641	4404	0	-2620	a: 15236=14016	-5943	0	15236	0	-8073		
E: 0= 0	0	0	0	0		E: 0= 0	0	0	0				
e: 105= 100	-100	0	0	0	105	e: 940= 900	-528	-372	0	10	930		
R: 0= 0	0	0	0			R: 0= 0	0	0	0				
r: 163= 153	-100	-20	0	0	130	r: 583= 528	-528	-67	0	0	650		
I: 126= 101	0	-5	30			I: 849= 861	0	-102	90				
w: 0= 0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0		
g: 242= 152	0		90	0	0	g: 339= 307	0		72	-40	0		

<u>Schalkland</u>					<u>Wellington</u>						
E	Agrarfaktor: 2.3				R	Agrarfaktor: 2.1					
B: 12228=11100	0	-1104	2098	134	B: 1967= 1859	0	-192	299	1		
k: 2173= 2098		-545	820	0	-200	k: 293= 299		-98	90	2	0
A: 1848= 2050	0	-204	2		A: 311= 209	0	-21	123			
a: 16189=15517	-11100	-1502	2851	800	9623	a: 4468= 4472	-1859	-423	438	0	1840
E: 7459= 7288	0	-729	900		E: 1= 3	0	-2	0			
e: 7288= 7142	-2545	0	7288	-7	-4590	e: 263= 250	-250	0	3	0	260
R: 0= 0	0	0	0		R: 844= 799	0	-75	120			
r: 3341= 2830	-2545	-344	0	0	3400	r: 799= 747	-250	0	799	0	-497
I: 3103= 2545	0	-267	825		I: 346= 341	0	-35	40			
w: 0= 0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0
g: 68= 829	0		18	-779	0	g: 3= 27	0		0	-24	0

<u>WüsteGorbi</u>					<u>Zauberland</u>						
E	Agrarfaktor: 3.1				E	Agrarfaktor: 2.7					
B:19861=18614	0	-1830	3042	35	B:3012=3130	0	-319	285	-84		
k: 3157= 3042		-1010	846	9	270	k: 258= 285		-127	0	100	0
A: 1783= 1282	0	-122	623		A:1021= 943	0	-90	168			
a:35066=22713	-18614	-3453	3974	0	30446	a:6859=6043	-3130	-450	2546	0	1850
E:11882=11573	0	-1141	1450		E:1218=1047	0	-109	280			
e:11573=11333	-2846	-96	11573	-91	-8300	e:1047=1010	-360	0	1047	0	-650
R: 0= 0	0	0	0		R: 4= 4	0	0	0			
r: 4974= 4441	-2846	-561	0	100	3840	r: 381= 540	-360	-40	4	0	237
I: 3110= 2846	0	-286	550		I: 408= 364	0	-36	80			
w: 0= 0	0	0	0	0	0	w: 0= 0	0	0	0	0	0
g: 2705= 2775	0		56	-126	0	g: 200=1400	0		0	-1200	0

Afroland: -

Bananien: Fundgrube: B/2 - (a-B) / 2 angewendet. Endlich werden am Weltmarkt wieder a gekauft. **Schalkland:** k veralten bei einem Transfer zu 30%. Da ist es für mich wesentlich günstiger, e zu erhalten und k selbst zu erzeugen, als 18a zu bezahlen. **Kitkat:** 50000a zu 0? Super-Idee, um Veraltung effektiv zu bremsen. Ich denke drüber nach:-)

Biberien: SCHALKLAND: 800, wie gewünscht. Die 100 extra bekommst du natürlich auch. Wenn du wieder mehr willst gib Bescheid! **SANDISTAN:** Du kannst ohne weiteres mehr haben. Melde dich wenn's soweit ist. **RANDALIEN:** Kann ich dir mehr schicken? Habe Kapazitäten frei...

Fundgrube: ALLE PARTNER: Gute Nachrichten aus Fundgrube: nach dem vorsorglichen Ausbau der heimischen Industrien ist die industrielle Produktion jetzt in sensationeller Weise in geradezu schwindelerregende Höhen gestiegen. Dies ermöglicht es nun, den Bau von Konsumgütern und deren Export massiv voranzutreiben und künftig alle Eure Importträume zu erfüllen. Anlaß zur Sorge geben allerdings die jetzt erstmals seit vielen Jahren geschrumpften Agrarflächen Bretton Woods - angesichts der zur gleichen Zeit weiter wachsenden Bevölkerung im ganzen Land. **BANANIEN:** Ich nehme die Lieferung von k schon diesmal wieder auf - zunächst mit 200 k und dem Angebot für eine Steigerung von 50 k pro Runde. Die Versorgung mit r (inkl. Steigerung um 50 r pro Runde) bleibt selbstverständlich auch weiterhin gesichert, ebenso wie mein Wunsch nach Lieferung nach Formel. **WÜSTEGORBI:** Wieviel r möchtest Du künftig haben? - Soll ich ungeachtet Deines vollen Rohstofflagers das Exportvolumen weiter steigern oder ersatzweise (auch für meine Lieferrückstände) k liefern? - Da Du von Bevölkerungsmangel geschrieben hattest, habe ich schon mal eine Probelieferung von 200 k veranlasst. **SCHALKLAND:** Ich steigere meinen r-Export weiterhin um 200 r pro Runde oder richte mich nach Deinen Wünschen. Möchtest Du vielleicht auch k von mir haben? **KITKAT:** Du solltest Deine Industrieproduktion nicht vernachlässigen und möglichst weiter steigern. Bei späterem Mehrbedarf an r liefere ich Dir das gerne (Kurse siehe unten). **KITKAT, SANDISTAN:** Im Zeichen sinkender Agrarüberschüsse wird Euer nachhaltiges Wachstum immer wichtiger für die Versorgungslage im ganzen Land. Ich biete auch Euch daher eine Steigerung meiner k-Liefermenge um 50 k pro Lieferung (alle 2 Runden) an. Sandistan werde ich jeweils die gleiche Menge an r liefern (inkl. Steigerung), damit die dramatischen Energieverluste der Vergangenheit dort ein Ende haben. Meine Kurse sind dabei (schon seit Runde 103): 1r:6a und 1k:13a(!). Damals erschien meine Presse noch unter dem Titel "Der Brotpreis ist in Gefahr!!!". Sollten Agrargüter tatsächlich wieder knapp werden, ist eine weitere Senkung der Kurse auf 1r:5a und 1k:12a vorgesehen, um Fundgrubes Grundsatz bei seinen Handelsbeziehungen gerecht zu werden, der darin besteht, den Erzeugerländern stets mehr als faire Preise zu zahlen, damit diese Länder selber prosperieren und wachsen können. Im Gegenzug erwarten die Menschen in Fundgrube natürlich auch im Krisenfall zuverlässige Lieferungen von allen Handelspartnern.

Kitkat: Minerva: Ich hoffe ich habe eine gute Ernte, denn sonst sehe ich Probleme die Lieferung zu leisten.. **Bananien:** Also ich habs mal versucht. Hatte ich Glück? Wobei ich natürlich auch über eine Lieferung von 50000 zu 0 nichts einzuwenden hätte, dann müsste man das nicht über den Handel machen

Mah-jongg: Randalien: Ich hoffe dass die e in der Menge OK waren. Ich kalkuliere wohl knapp, aber besser als die e veralten. Nächste Runde sollten dann evtl. 110 bis 120 e zu Dir geliefert werden, da Du wohl auf 120 I kommen könntest.
Minerva: 297 sollten in der nächsten Runde doch möglich sein wenn die Steigerung von 70e kommt. Hab jetzt noch einmal meine E-Industrien erhöht und mal sehen was dann kommt.

Minerva: Bananien: Können wir um 400a:80r pro Runde steigern? Das sind 5400a:1080r in R117. Diesmal 100r zusätzlich; 1361a gut. **Kitkat:** 40r zusätzlich; 1090a gut. **Mah-jongg:** Ich richte mich nach Deinen Möglichkeiten; nächste Runde kommen dann 578r+20k gegen 297e(R117) + 312e(R118). **WuesteGorbi:** Erwarte 1620e in R117. **Zauberland:** Auch ich freue mich über Deine schnelle Entwicklung.

Randalien: Depot(Nr.): Biberien (1) 0a, Mah-Jongg (2) 960a, Wellington (3) 0a. **Mah-jongg:** Die gewünschten 1000a sind geliefert.

Sandistan: SCHALKLAND: Wie viel willst du? **ZAUBERLAND:** Weiter so. Stimmt unser Konto noch? Habe doch zuviel über einige Runden geschickt... **BIBERIEN:** Sollte doch 850r haben. Macht 5200a. **FUNDGRUBE:** Gut so.

Schalkland: An Sandistan: Steigere bitte die a-Lieferungen so gut es geht. Bitte verwende die k zu Kapazitätssteigerung.
An Bananien: Mein Bedarf an a ist erheblich und steigt. Vielleicht kann man beim Verhältnis a:k einen Kompromiß finden. Du nanntest ja nur ein Verhältnis e:k. Ich habe die vielen zu berücksichtigen Veraltungen nicht genau untersucht, mir scheinen mir sie aber einen Faktor über 2,5 zu rechtfertigen, könntete aber noch unter 3,0 liegen. Sofern die Vorstellungen nicht zu sehr abweichen, ist eine Einigung doch möglich. **An Fundgrube:** Ich erhöhe auf 2200 e (Steigerung 100e/Runde). Überschusslieferungen gibt's zukünftig weniger - wenn die veralten, mach Dir keine Gedanken - irgendwo veralten sie halt, ob bei mir oder Dir, das spielt doch keine Rolle. **An Biberien:** alles ok?

Wellington: An alle: Weiter so.

WüsteGorbi: Plane nächste Runde: Minerva 1450, Bananien 1350, Fundgrube 5600 **Fundi:** Musste mehr e schicken, die Mehrproduktion nutzt ja nichts, wenn Du nicht auch mehr bekommst. Kontakte waren letztes mal versehentlich reingekommen, um 3 Runden veraltet, bitte ignorieren!

Zauberland: Wellington, Sandistan und Minerva: Auch diesmal gab es eine normale Runde. Durch den Ankauf von k, der hoffentlich stattfindet habe ich einmal meine E-Werke deutlich gesteigert und hoffe so auch mehr liefern zu können. Doch vermutlich wird irgendwo demnächst ein Engpass entstehen. **Minerva:** Durch die E-Werke werde ich Dir hoffentlich gleich eine Steigerung von 30 e auf einmal anbieten können. Spricht doch nichts dagegen, oder?

SANDISTAN: Ganze 4777a waren es glaube ich die Du zuviel hergeben wolltest! Bissel viel! Musste entsprechend kürzen wo es ging. Handel, Transfer entsprechend dem Verhältnis. Wolltest DU Deine Leute verhungern lassen?

Durchschnittswerte aller Länder:

B:10844 k:1837 A:4606 a:19117 E:1653 e:2690 R:1876 r:2917 I:1699 w: 0 g:2147; (116)
 B:10241 k:1620 A:4413 a:20985 E:1597 e:2625 R:1789 r:2749 I:1549 w: 0 g:2081; (115)
 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)

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

Weltlebensqualität: 0.158703 (0.169398) in Runde 116 (117)
 0.154947 (0.158215) in Runde 115 (116)
 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)

Grundausrüstung für neue Spieler:

B:1000 ; k:140; A: 500; a:2000; E:150; e:150; R:150; r:150; I:150; w:0; g:1000;

Das war es dann einmal wieder von meiner Seite

ZAT für die E-Mail Mitspieler: 23.04.2003



VOX POPULI

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

Partie : Heuss

5. Ausgabe

1952

März 2003

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

Wir schreiben das Jahr 1952, 5 weitere Bundesländer haben endlich Ihren Ministerpräsidenten gefunden. Gewinner dabei sicher die Parteien BFT und LMR, die jeweils in zwei Bundesländern gewählt wurden. Die POS sicherte sich erwartungsgemäß in Nordrhein-Westfalen den Posten.

Zugestimmt wird nur noch in Schleswig-Holstein und dem Saarland. In der Rheinland-Pfalz allerdings kann es spannend werden.

Die Bundestagswahlen sind auch im vollen Gange. Die POS und BFT wurden beauftragt eine Regierung zu finden. Es darf gerechnet werden, wer am besten zu wem passt, aber denkt daran, dass es einen Abstand zu berücksichtigen gilt.

Damit haben wir schon die Abstimmung:

Die Mehrheit würde sich dafür aussprechen, den nicht gültigen Vorschlag gleich zu benennen, was ich hiermit auch machen werde, sofern ich es aus Versehen nicht merke.

Einen Fehler gab es auch noch in der vergangenen Runde. Ich hatte die FWP vergessen auf 36 zu setzen. Da die MFK als einzige Partei benachteiligt wurde und einen NMR hatte, bekam die Partei die Spende noch für dieses Jahr hinzu.

Vermutlich wird schon in der nächsten Runde ein Stand-By die MFK übernehmen.

Soviel von meiner Seite

Viel Spaß beim Lesen
Gruß aus Wien

Michael

Standortskala

Spenden Parteien

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

BUND

POS 10: KV
 BFT 9: KV
 LMR 8:
 KO 7:
 FFG 6:
 FWP 6:
 EIS 3:
 MFK 0:

Bundesrat

POS
 KO
 LMR
 BFT

Gesetzesvorlage

Spendenverteilung

10 → 17 9 → 18
 21 → 33 30 → 26

Stimmenspiegel

POS 23
LMR 17
BFT 21
FFG 14
KO 17
FWP 13
MFK 1
EIS 7
Ges. 113

Stammwähler

BFT 7 (+1)
 EIS 1 (+1)
 FFG 4 (-1)
 FWP 1 (0)
 KO 4 (+1)
 LMR 4 (+2)
 MFK 0 (0)
 POS 9 (+3)

Partei	Abk	PW	dPW	Dis	SA	Sp	AZ	dAZ	NMR
Barden Für Troubadix	BFT	24	+17	-1	3	2	7	-3	-
Partei Ohne Spendenskandal	POS	21	+14	-1	2	3	7	-7	-
Karlsruher Offensive	KO	18	+2	0	2	7	12	+5	-
Links Mitte Rechts	LMR	16	+8	0	1	9	13	-1	-
FolksWagenPartei	FWP	13	+3	0	1	5	9	+1	-
Freiheit für Gummibärchen	FFG	4	0	0	1	7	11	+1	-
Macht für Knieling	MFK	2	+1	0	0	3	6	+1	XXX
EuroIstSuper	EIS	1	0	0	0	4	7	+2	-

Bremen: *Wahlen* Aktionsspiegel: 1/6

FWP FWP(3)+, LMR(1,P)+, MFK(1)
POS LMR(2)-, POS(3,P)+

LMR : 2
MFK : 2
FWP : 1
POS : 1

LMR	fwp		
LMR		lmr	
POS	LMR		FWP

Schleswig-Holstein Aktionsspiegel 2/8

FFG 5: KV

FFG (7,P)

LMR 2: KV

LMR(6,P), FFG
(1)

	FFG
	LMR
FFG	ffg
	LMR
FFG	
ffg	
LMR	
FFG	

Hamburg Aktionsspiegel 0/0

BFT 6 : BFT(7,P)+
POS 1 : BFT(3)-, POS(4,P)+

BFT	POS		bft
bft	BFT	BFT	FWP
			BFT
FFG		BFT	

Nordrhein-Westfalen Aktionsspiegel 2/13

POS 11 : POS (15,P)+
LMR 3 : LMR(2)+, POS(13,P)-
BFT 1 : -

bft	BFT	bft	MFK	pos			
			pos	POS	pos		pos
bft	POS	bft	POS	POS			POS
LMR		BFT	BFT	pos	pos	pos	BFT

Niedersachsen Aktionsspiegel 2/5

BFT 7: BFT (11,P)+
FFG 4: FFG (3)+, BFT (8,P)-

	EIS	ffg	BFT		EIS
	BFT				BFT
	bft		BFT	FFG	
FFG			BFT		

RK SPIELE

Rheinland-Pfalz Aktionsspiegel 3/21

POS 3:
FWP 2:
LMR 2: KV
FFG 2: KV

lmr		FWP	KO	FWP
FFG	FWP			
KO		FFG		
	FFG			FWP

POS: FFG(4), Pos(5,P) **FWP:** (1,P), LMR(4), FFG (4)

Hessen Aktionsspiegel 0/0

LMR 5:

LMR(7,P)+, KO(2)+

KO 4:
KO(5)-, LMR(4,P)-

LMR	
POS	LMR
KO	
	ko
LMR	ko
lmr	ko
LMR	KO
	FWP

Bayern: *Wahlen* Aktionsspiegel: 1/2

Präsident: KO

	KO	POS	KO
	pos		
	KO		KO
ffg		KO	
ko			
	KO		

Saarland Aktionsspiegel 1/3

POS 3: POS(5,P)
FWP 2: FWP(1), POS(4,P)

FWP	FWP		FWP
POS	FWP		
POS	POS	pos	POS

Baden – Württemberg: *Wahlen* Aktionsspiegel: 3/10

Präsident: LMR

EIS	LMR			EIS	EIS
KO		lmr		KO	eis
			EIS		
	POS	LMR	KO		FWP