

POSTSPILLION



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

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

160. Ausgabe

Preis: 0,25 € + Porto

Mai 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: 21.05.03
TURBO 2000 Spielleiter: Reinhard Schön	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT: --.---.---
VOX POPULI Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) ZAT: 21.05.03

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,

was kann ich Euch denn heute noch sagen? Eigentlich fällt mir nicht wirklich viel ein.

Der Frühling ist in Wien so langsam richtig eingekehrt. Wir haben hier seit einigen Tagen immer um die 30° und mein Heuschnupfen freut sich über alles darüber.

Die Biergärten haben auch schon auf und so langsam fangen wieder die Open-Air Feste an. Alles in allem ist es so wie jedes Jahr. Es kommt die Zeit worauf man sich freuen kann.

Das war es dann eigentlich auch schon wieder von meiner Seite.

Viel Spaß beim lesen des POSTSPILLION



Schöne Tage im Mai wünscht Euch das POSTSPILLIONTEAM

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

Spilleiter: 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 117

Mai 2003

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:

Nun geht es wieder los? Die ersten Hungertoten werden wieder erwartet. Erwischen wird es Fundgrube . Wer wird als nächstes folgen?

Krise in Fundgrube: 3557 Hungertote erwartet

Weltmarkt

	Kauf	Verkauf	Umsatz	Überschuß
Konsumgüter	10 - 14	12	67	112
Agrarprodukte	(1)	(2)	0	0
Energie	(5)	--	0	0
Rohstoffe	4	4	100	0
Waffen	(7)	(9999)	0	0

Industrie: Der Preis für eine Industrie beträgt 60 Goldeinheiten

Statistik, Industrien und Goldmenge:

Transfervolumen: 1544 k 49743 a 14403 e 12731 r 0 w 0 g

Handelsvolumen: Kosten 1182 g, Gewinn 1070 g, Schwund 112 g

Industrien und Goldmenge:

Kauf von I: 0 (Kosten 0 g)

Ertrag der Goldminen: 1060 g (produziert von 533 B)

Goldmenge: 28871 g (gestiegen um 948 g)

Transfer

Afroland	an Zauberland	1000a gegen:
Afroland	an Wellington	1000a gegen:
Afroland	an Mah-jongg	1000a gegen:
Bananien	an Schalkland	8000a gegen:
Bananien	an WüsteGorbi	14000a gegen:

Bananien	an Minerva	5400a	gegen:	
Bananien	an Fundgrube	8000a	gegen:	
Biberien	an Schalkland	850r	gegen:	e
Biberien	an Randalien	100k	gegen:	Depot+Steigerung
Biberien	an Sandistan	900r	gegen:	Geht klar
Fundgrube	an Bananien	400k 1500r	gegen:	a nach Formel
Fundgrube	an Sandistan	250k 250r	gegen:	4750 a
Fundgrube	an Schalkland	100k 2700r	gegen:	100k=Förderung
Fundgrube	an WüsteGorbi	350k 2300r	gegen:	100k=Förderung
Kitkat	an Minerva	1369a	gegen:	
Kitkat	an Mah-jongg	66k	gegen:	
Mah-jongg	an Minerva	297e	gegen:	
Mah-jongg	an Randalien	135e	gegen:	
Mah-jongg	an Wellington	101e	gegen:	
Mah-jongg	an Kitkat	110e	gegen:	
Minerva	an Bananien	1180r	gegen:	5400a
Minerva	an Mah-jongg	20k 585r	gegen:	297e+312e(R118)
Minerva	an WüsteGorbi	20k 1560r	gegen:	1620e-
Minerva	an Zauberland	38k 370r	gegen:	223e+239e(R116)
Randalien	an Wellington	780a	gegen:	Depot 3
Randalien	an Biberien	780a	gegen:	Depot 1
Sandistan	an Fundgrube	1500a	gegen:	100 k
Sandistan	an Zauberland	1250a	gegen:	200 e
Sandistan	an Schalkland	5664a	gegen:	650 e
Schalkland	an Bananien	150k 900e	gegen:	
Schalkland	an Biberien	800e	gegen:	
Schalkland	an Fundgrube	2200e	gegen:	
Schalkland	an Sandistan	150k 700e	gegen:	
Wellington	an Afroland	110r	gegen:	
Wellington	an Zauberland	290r	gegen:	
Wellington	an Randalien	136r	gegen:	
WüsteGorbi	an Kitkat	100e	gegen:	
WüsteGorbi	an Bananien	1343e	gegen:	
WüsteGorbi	an Minerva	1620e	gegen:	
WüsteGorbi	an Fundgrube	5400e	gegen:	
Zauberland	an Afroland	90e	gegen:	
Zauberland	an Minerva	225e	gegen:	
Zauberland	an Sandistan	200e	gegen:	
Zauberland	an Wellington	182e	gegen:	

Die einzelnen Länder

<u>Musterländle</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: 3790= 3786	0	-376	454	-74		
k:	Add= Anf		Alt	Neu	Han	Tra	k: 412= 454		-134	92	0	0	
A:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu			A: 3393= 3244	0	-298	447			
a:	Add= Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	a: 9883=10935	-3786	-429	6163	0	-3000	
E:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu			E: 2= 2	0	0	0			
e:	Add= Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	e: 92= 92	-92	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: 170= 173	-92	-22	1	0	110	
I:	Add= Anf	Ang	Alt	Neu			I: 130= 136	0	-6	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	

<u>Schalkland</u>						<u>E</u>	<u>Agrarfaktor: 2.8</u>						<u>Wellington</u>						<u>R</u>	<u>Agrarfaktor: 2.7</u>					
B:	13196=	12228	0	-1245	2173	40	B:	2061=	1967	0	-183	293	-16												
k:	2102=	2173		-596	725	0	-200	k:	301=	293		-92	100	0	0										
A:	1705=	1848	0	-190	47			A:	374=	311	0	-31	94												
a:	20986=	16189	-12228	-1813	5174	0	13664	a:	4688=	4468	-1967	-432	839	0	1780										
E:	8179=	7459	0	-780	1500			E:	1=	1	0	0	0												
e:	7459=	7288	-2688	0	7459	0	-4600	e:	284=	263	-263	0	1	0	283										
R:	0=	0	0	0	0			R:	876=	844	0	-91	123												
r:	3749=	3341	-2688	-454	0	0	3550	r:	844=	799	-263	0	844	0	-536										
I:	3270=	3103	0	-296	463			I:	346=	346	0	-40	40												
w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	0=	0	0	0	0	0	0										
g:	167=	68	0		99	0	0	g:	147=	3	0		144	0	0										

<u>WüsteGorbi</u>						<u>E</u>	<u>Agrarfaktor: 2.0</u>						<u>Zauberland</u>						<u>E</u>	<u>Agrarfaktor: 3.0</u>					
B:	20947=	19861	0	-1989	3157	-82	B:	2870=	3012	0	-300	258	-100												
k:	3550=	3157		-1047	1060	10	370	k:	314=	258		-97	100	15	38										
A:	2244=	1783	0	-166	627			A:	985=	1021	0	-105	69												
a:	29880=	35066	-19861	-2891	3566	0	14000	a:	8557=	6859	-3012	-603	3063	0	2250										
E:	12180=	11882	0	-1202	1500			E:	1285=	1218	0	-133	200												
e:	11882=	11573	-3110	0	11882	0	-8463	e:	1218=	1047	-350	0	1218	0	-697										
R:	0=	0	0	0	0			R:	4=	4	0	0	0												
r:	5254=	4974	-3110	-570	0	100	3860	r:	632=	381	-350	-59	0	0	660										
I:	3342=	3110	0	-318	550			I:	404=	408	0	-54	50												
w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	0=	0	0	0	0	0	0										
g:	2322=	2705	0		117	-500	0	g:	128=	200	0		108	-180	0										

Afroland: -

Bananien: Fundgrube: B/2 - (a-B) / 2 angewendet. **Wüste:** mußte diesmal sparen, nächstes Mal dann doppelt!

Biberien: SCHALKLAND: Alles klar. Könnten den Handel wieder etwas anheben, wenn es dir recht ist. **SANDISTAN:** Habe erhöht. **RANDALIEN:** Habe dir diesmal 100k zukommen lassen, hoffe das geht klar.

Fundgrube: Planung für die nächste Runde: **Bananien:** 300k, 1550r / **Kitkat:** 300k / **Schalkland:** 100+k, 2900r / **Wüste Gorbi:** 400k, 2000-3000r **BANANIEN:** Zum Ausbau Deiner Agrarflächen habe ich 150k mehr als versprochen geliefert. Ich hoffe, Dir ist diesmal endlich wieder einmal eine gute Ernte beschieden. Das wäre ein Segen für ganz Bretton Woods... **WÜSTEGORBI:** Deine Mehrproduktion (e-Überschüsse) kannst Du mir jetzt gerne schicken. Die Wahrscheinlichkeit, daß diese bei mir veralten ist durch den massiven Ausbau an Industrien inzwischen deutlich gesunken. - Wie findest Du meine Konsumgüter?

Kitkat: **Minerva:** Hab versucht zu liefern was ging. **Fundgrube und Wüste:** Sorry, aber irgendwie konnte ich Euch nicht mehr beliefern, hoffe es hat keine Schäden gegeben. Ich versuche so gut es geht meine A auszubauen, aber dazu brauch ich Bevölkerung, die ich nur über k bekomme und dazu muss ich nebenbei noch Industrien steigern. Ist grad etwas schwer. Wie wäre es mit einem 3000k Schock, den ich eine Runde später wieder zurückschicke, bzw. was davon übrigbleibt? Dafür würde es eine Runde keine a von mir geben, dafür aber hoffentlich ein oder zwei Runden später einiges mehr?

Mah-jongg: **Randalien:** Mal sehen ob ich gut kalkuliert habe. 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. Evtl. wird es danach etwas ins stocken kommen, da ich meine alten Vertragspartner auch steigern muss, aber Du bekommst soviel wie möglich. **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:** Wieder 100r zusätzlich; 950a gut. Ich erwarte 5800a in R118. **Kitkat:** Diesmal wird wohl von Dir keine volle Lieferung kommen; aber Du hast noch 981a gut. **Mah-jongg:** 7r Ausgleich für Überschusslieferung. **WüsteGorbi:** Wieso kündigst Du eine Kürzung der Lieferung an? Ich hätte gern 1740e in R118. **Zauberland:** Ich habe nichts dagegen, wenn Du die Lieferungen schneller steigert, aber es sollte für mich planbar sein, denn ohne Industrien kann ich die e nur wegschmeißen.

Randalien: Depot(Nr.): **Biberien** (1) 0a, **Mah-Jongg** (2) 1485a, **Wellington** (3) 0a. **Mah-jongg:** Du machst das ausgezeichnet ... **Biberien:** Ja gerne kannst Du Lieferquote weiter erhöhen.

Sandistan: **SCHALKLAND:** Hab mein Konto doch etwas überschätzt. Muss zuerst die Ressourcen einsetzen, bis ich Wieder steigern kann. Der GM hat meine Lieferungen gekürzt, da ich zuwenig hatte. Habe meinen gesamten Rest dir geschickt. **ZAUBERLAND:** Weiter so. Stimmt unser Konto noch? Habe doch zuviel über einige Runden geschickt... **BIBERIEN:** Diese Runde gibt's nichts. Hab gesehen dass es bei dir ohne weiteres geht, später geht's weiter.

Schalkland: **An Sandistan:** Wieviel a kann ich brauchen? Es können ruhig mehr sein als Du liefern kannst. Aber bis Du soweit bist, können es sicher noch mehr sein, also stelle ich besser mal noch keinen Bedarf fest. Liefere bitte soviel Du kannst. Da Deine letzte Liefermenge gekürzt wurde, weiss ich nicht, welche Liefermenge Du geplant hast. Faustregel: beide Agrarlieferanten sollten meinen Bedarf an a ohne Eigenproduktion, Kauf vom Weltmarkt und Reserven decken, das sind derzeit 12228 a. **An Bananien:** Ich möchte nicht um jeden Preis k liefern, sondern nur genügend a-Lieferungen sicherstellen, sofern ich sie nicht zu teuer erkaufen muß. Für Vorschläge dazu bin ich immer offen. Ich bin mit Deinen Lieferungen sehr zufrieden! **An Fundgrube:** Wir können eine Steigerung um 200e je Runde ins Auge fassen (nächste Runde also 2400e), ggf. aber bitte meine Lieferaussagen berücksichtigen - ich kann noch nicht beurteilen, ob ich das jede Runde durchhalten kann. Du hast letzte Runde 2500r geliefert, daher bin ich mir nicht sicher, ob Du von den gleichen Liefermengen ausgehst. Ggf. einfach auch die absolute Liefermenge klarstellen. Ich hatte letzte Zeit mehr Bedarf an r als an k, das Wachstum scheitert derzeit an der begrenzten Verfügbarkeit an a und E habe ich vorläufig noch mehr als ausreichend. **An Biberien:** Ich kann entsprechend Deinen Wünschen steigern.

Welington: An alle: Weiter so.

WüsteGorbi: Plane nächste Runde: **Minerva** 1500, **Bananien** 1400, **Fundgrube** 5700 **Fundi:** Danke für die k: Bitte r weiterliefern, Lieferrückstände lieber in k.

Zauberland: **Welington, Sandistan und Minerva:** Leider schon wieder eine normale Runde, da ich doch etwas ausbauen musste. Dennoch gab es eine leichte Steigerung. **Sandistan:** Gute Frage. Ich habe vor einigen Runde das nachrechnen aufgegeben, aber am Anfang hast Du weniger geliefert und jetzt evtl. etwas mehr. Ich werde es bis in die nächste Runde einmal durchrechnen und lasse mich überraschen wie es steht. Doch ich denke, dass es sich ziemlich ausgehen dürfte. In dieser Runde sind bei Dir viele e veraltet. Soll ich die Lieferung etwas drosseln?

An alle: Einige haben sich mal wieder etwas verrechnet. Um Euch einfach einmal einen Hinweis zu geben wie ich vorgehe hier kurz einige Erläuterungen. Zuerst geh ich an den Handel hin und kürze entsprechend Eure Einkäufe und Verkäufe. Bei Einkäufen nur, wenn ich weiss, dass Ihr für den Preis sowieso nichts bekommen würdet. Danach schaue ich auf Eure Transferzeilen. Dort versuche ich prozentual Eure Lieferungen zu kürzen. Entwicklungen habe ich bisher noch nie gekürzt, da es eigentlich auch noch nicht vorkam, dass sich jemand so verkalkuliert hatte.

Durchschnittswerte aller Länder:

B:11592 k:2002 A:4784 a:17545 E:1742 e:2760 R:2011 r:3097 I:1790 w: 0 g:2220; (117)
 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 Zugabgabblätter beim Herausgeber bezogen werden kann. Jeder Neueinsteiger kann seinen Landestyp frei wählen.

Weltlebensqualität: 0.169398 (0.172774) in Runde 117 (118)
 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:2500; 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: 21.05.2003



VOX POPULI

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

Partie : Heuss

6. Ausgabe

1953

Mai 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 1953 und KO hat eine bittere Niederlage in Bayern erlitten. Die Partei Freiheit für Gummibärchen konnte Ihnen Ihren dominanten Sitz in Bayern streitig machen und so wird es auf die Partei ohne Spendenskandale ankommen oder wird es gar eine große Koalition zum Wohle des Volkes geben?

Ähnliche Probleme sieht man in Baden Württemberg vorher. Dort wurde der Präsident von Links Mitte Rechts entmachtet und die EIS und KO streiten sich um den Präsidentenposten. Auch hier dürfte es schwere Verhandlungen geben.

Einfach hingegen wird es in Bremen werden, denn dort konnten sich die LMR-Partei durchsetzen und hat eigentlich keine großen Probleme alleine zu regieren.

Hauptaugenmerk allerdings wird die Zusammenstellung der Bundesregierung werden. Auch hier wird es auf die LMR-Partei ankommen, die von beiden großen Parteien gelockt wird. Doch auch die FFG hat bei beiden Vorschlägen eine große Chance. Wie werden sich beide Parteien entscheiden. Völlig unerwartet darf die Karlsruher Offensive in die Opposition gehen. Aber vielleicht rächt sich das auch noch, sollte es zu keiner regierungsfähigen Mehrheit kommen.

Soviel von meiner Seite zur Auswertung

Ich bin immer noch am richtig Layouten der Bundesländer und hoffe, dass ich das demnächst richtig in den Griff bekomme, da mir einiges noch nicht richtig gefällt. Aber ich denke, dass es maximal noch ein bis zwei Auswertungen dauert

Viel Spaß beim lesen Gruß aus Wien

Michael

Standortskala

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

BUND

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

POS: POS(K,12), FFG(V,13), LMR(MMM,14), EIS(M,10)
 BFT: BFT(K,8), LMR(V,15), FFG(MM,13), FWP(MM,13)

Bundesrat

POS
 FFG
 LMR
 BFT
 FWP

Gesetzesvorlage

Spendenverteilung

16 → 37	36 → 21
20 → 32	8 → 28

Stimmenspiegel

POS	19
LMR	17
BFT	20
FFG	20
KO	20
FWP	12
MFK	1
EIS	9
Ges. 118	

Stammwähler

BFT	10 (+3)
EIS	1 (+0)
FFG	7 (+3)
FWP	5 (+4)
KO	6 (+2)
LMR	6 (+2)
MFK	0 (0)
POS	5 (-4)

Partei	Abk	PW	dPW	Dis	SA	Sp	AZ	dAZ	NMR
Partei Ohne Spendenskandal	POS	26	+6	-1	3	4	10	-7	-
Barden Für Troubadix	BFT	23	0	-1	2	4	9	-3	-
Links Mitte Rechts	LMR	21	+6	-1	2	8	13	-1	-
Karlsruher Offensive	KO	19	+2	-1	1	4	8	+5	-
Freiheit für Gummibärchen	FFG	16	+12	0	1	5	9	+1	-
FolksWagenPartei	FWP	15	+2	0	1	5	9	+1	-
Macht für Knieling	MFK	2	0	0	0	4	7	+1	XXX
EuroIstSuper	EIS	2	+1	0	0	4	7	+2	-

Bremen:
Aktionsspiegel: 3/18+P

LMR : 4 KV
FWP : 1 KV

LMR	fwp		
LMR	fwp	lmr	lmr

Schleswig-Holstein **P=FFG**
Aktionsspiegel 0/0

FFG 5:
LMR 2:

FFG (7,P)+

LMR(6,P),
FFG(1)

	FFG
	LMR
FFG	ffg
	LMR
FFG	
ffg	
LMR	
FFG	

Hamburg **Wahlen**
Aktionsspiegel 0/0 +P

Präsident BFT

BFT			bft
bft	BFT	BFT	FWP
			BFT
FFG		BFT	

Nordrhein-Westfalen **Wahlen**
Aktionsspiegel 1/7 +P

Präsident POS

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

Niedersachsen **Wahlen**
Aktionsspiegel 1/4 + P

Präsident BFT

	EIS	ffg	bft		EIS
	BFT	EIS			BFT
	bft		BFT		EIS
FFG					

RK SPIELE

Rheinland-Pfalz **P=FWP**
Aktionsspiegel 1/3

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

lmr		fwp	KO	fwp
FFG	FWP			
KO		FFG		
	FFG			fwp

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

Hessen: **Wahlen**
Aktionsspiegel 0/0 +P

Präsident LMR

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

Bayern:
Aktionsspiegel: 2/15 +P

KO 6: KV
FFG 6: KV
POS 1:

ffg	ko	POS	KO
		FFG	
	POS	FFG	
FFG	KO	FFG	ko
ffg	KO		ffg
ko		KO	KO
	KO	ffg	

Saarland: **P=POS**
Aktionsspiegel 0/0

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

FWP	FWP		FWP
POS	FWP		
POS	POS	pos	POS

Baden – Württemberg:
Aktionsspiegel: 3/17 + P

EIS 4: KV
KO 4: KV
LMR 3:

	LMR		KO	EIS	
		lmr	KO		eis
	EIS	EIS	EIS	KO	
LMR			KO		