

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

161. Ausgabe	Preis: 0,25	€ + Porto	Juni 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.

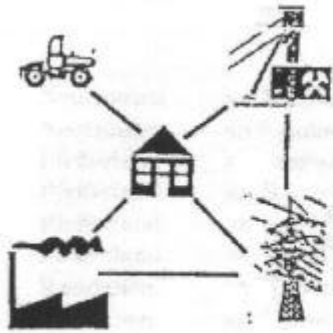
Bankverbindung: Sparkasse ULM, Bankleitzahl 630 500 00, Konto-Nr. 616803 (Bleibt erstmal)

Derzeit laufen im Postspillion folgende Spiele:

BRETTON WOODS Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.	- ,Blätter 1	. - + Versand) ZAT: 23.0 7.03
TURBO 2000 Spielleiter: Reinhard Schön	(Regeln 3.	- ,Blätter 1.	- + Versand) ZAT: -- . -- . --
VOX POPULI Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.	- ,Blätter 1.	- + Versand) ZAT: 09. 07. 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



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 118

Juni 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 Bretton Woods:

Die ersten Hungertoten wurden in Fundgrube bestattet, doch davon nicht genug. Nun betrifft es Minerva und die WüsteGorbi. Doch die Ernten in diesem Jahr waren sehr gut, dass man im nächsten Jahr eigentlich mit eigentlich vollen Speichern rechnen könnte. Aber es bleibt abzuwarten, ob die eine Ernte einmal für die nächste Zeit ausreichen wird oder nicht

Hunger in Fundgrube: 3557 Tote

Krise in Minerva : 863 Hungertote erwartet

Krise in WüsteGorbi: 725 Hungertote erwartet

Weltmarkt

	Kauf	Verkauf	Umsatz	Überschuß
Konsumgüter	12	12	66	0
Agrarprodukte	2	2	222	0
Energie	(5)	(6)	0	0
Rohstoffe	(4)	(5)	0	0
Waffen	(7)	(-)	0	0

Industrie: Der Preis für eine Industrie beträgt 60 Goldeinheiten

Statistik, Industrien und Goldmenge:

Transfervolumen: 1455 k 42171 a 14661 e 13300 r 0 w 0 g

Handelsvolumen: Kosten 1236 g, Gewinn 1236 g, Schwund 0 g

Industrien und Goldmenge:

Kauf von I: 0 (Kosten 0 g)

Ertrag der Goldminen: 828 g (produziert von 666 B)

Goldmenge: 29699 g (gestiegen um 828 g)

Transfer

Afroland an Zauberland 1000a gegen:
Afroland an Wellington 1000a gegen:

Afroland	an Mah-jongg	1000a	gegen:	
Afroland	an Fundgrube	2500a	gegen:	siehe Kontakte
Bananien	an Schalkland	1535a	gegen:	
Bananien	an WüsteGorbi	8900a	gegen:	
Bananien	an Minerva	3050a	gegen:	
Bananien	an Fundgrube	15050a	gegen:	
Biberien	an Schalkland	900r	gegen:	e
Biberien	an Randalien	100k	gegen:	Depot1+Steigerung
Biberien	an Sandistan	900r	gegen:	Geht klar
Fundgrube	an Bananien	300k 1550r	gegen:	a nach Formel
Fundgrube	an Kitkat	300k	gegen:	aaaaaaaaaaaaa
Fundgrube	an Schalkland	100k 2900r	gegen:	100k=Förderungsprogramm
Fundgrube	an WüsteGorbi	400k 2831r	gegen:	100k=Förderungsprogramm
Kitkat	an Mah-jongg	60k	gegen:	
Kitkat	an Minerva	1191a	gegen:	
Kitkat	an Fundgrube	1191a	gegen:	
Mah-jongg	an Minerva	312e	gegen:	
Mah-jongg	an Randalien	145e	gegen:	
Mah-jongg	an Wellington	130e	gegen:	
Mah-jongg	an Kitkat	120e	gegen:	
Minerva	an Bananien	1260r	gegen:	5800a
Minerva	an Kitkat	35k 720r	gegen:	2050a+2050a(R119)
Minerva	an WüsteGorbi	20k 1680r	gegen:	1740e
Randalien	an Wellington	816a	gegen:	Depot 3
Randalien	an Biberien	1300a	gegen:	Depot 1
Sandistan	an Biberien	1000a	gegen:	
Sandistan	an Schalkland	2638a	gegen:	
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	139r	gegen:	
Wellington	an Zauberland	250r	gegen:	
Wellington	an Randalien	170r	gegen:	
WüsteGorbi	an Bananien	1510e	gegen:	
WüsteGorbi	an Minerva	1630e	gegen:	
WüsteGorbi	an Fundgrube	5400e	gegen:	
Zauberland	an Afroland	130e	gegen:	
Zauberland	an Minerva	239e	gegen:	
Zauberland	an Sandistan	200e	gegen:	
Zauberland	an Wellington	245e	gegen:	

Die einzelnen Länder

Musterländle			Typ	Agrarfaktor: 2.5				Afroland	A	Agrarfaktor: 3.3			
B:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu	Imm		B: 3744= 3790	0	-361	412	-97	
k:	Add=	Anf		Alt	Neu	Han	Tra	k: 375= 412		-117	80	0	0
A:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			A: 3349= 3393	0	-346	302		
a:	Add=	Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	a:11715= 9883	-3790	-74	11196	0	-5500
E:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			E: 2= 2	0	0	0		
e:	Add=	Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	e: 132= 92	-92	0	2	0	130
R:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			R: 1= 1	0	0	0		
r:	Add=	Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	r: 193= 170	-92	-25	1	0	139
I:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			I: 127= 130	0	-15	12		
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						Agrarfaktor: 2.7						Biberien						R Agrarfaktor: 2.3																																																																																																																
B:43252=	41374	0	-4054	6279	-347	B:5122=	4591	0	-459	934	56	k: 891=	934	-262	320	-1	-100	A:35672=	34237	0	-3441	4876	A: 352=	287	0	-29	94	a:92439=	69909	-41374	0	92439	0	-28535	a:5651=	7681	-4591	-521	660	122	2300	E: 0=	0	0	0	0	0	E: 0=	0	0	0	0	0	e: 2410=	2243	-2243	0	0	0	2410	e: 800=	800	-800	0	0	0	800	R: 0=	0	0	0	0	0	R:2892=	2767	0	-265	390	r: 2999=	2747	-2243	-315	0	0	2810	r:3356=	3248	-800	-59	2767	0	-1800	I: 2397=	2410	0	-246	233	I: 971=	978	0	-97	90	w: 1=	1	0	0	0	0	0	w: 0=	0	0	0	0	0	0	g: 3018=	2919	0	99	0	0	0	g: 305=	411	0	126	-232	0	0

Fundgrube						R Agrarfaktor: 3.1						Kitkat						A Agrarfaktor: 2.7																																																																																																																						
B:35380=	34695	0	-3555	7282	-3042	B:3784=	3726	0	-386	501	-57	k: 8431=	7282	-1787	4101	-65	-1100	k: 761=	501	-250	200	35	275	A: 6619=	6374	0	-659	904	A:3217=	3015	0	-298	500	a:36589=	31138	-31138	-1911	19759	0	18741	a:8140=	6108	-3726	0	8140	0	-2382	E: 1=	1	0	0	0	0	E: 0=	1	0	-1	0	0	e: 7601=	7601	-7601	0	1	0	7600	e: 120=	211	-211	0	0	0	120	R:17192=	16106	0	-1614	2700	R: 1=	1	0	0	0	0	r:16108=	14884	-7601	0	16106	0	-7281	r:1259=	888	-211	-138	0	0	720	I: 8551=	8630	0	-879	800	I: 255=	264	0	-20	11	w: 0=	0	0	0	0	0	0	w: 0=	0	0	0	0	0	0	g:17638=	16831	0	27	780	0	0	g: 9=	429	0	0	-420	0	0

Mah-jongg						E Agrarfaktor: 2.9						Minerva						R Agrarfaktor: 2.7																																																																																																																					
B:2115=	2019	0	-200	311	-15	B: 12329=	11606	0	-1141	1904	-40	k: 290=	311	-112	22	9	60	k: 1969=	1904	-578	698	0	-55	A: 465=	440	0	-36	61	A: 1875=	1769	0	-168	274	a:3860=	3900	-2019	-297	1276	0	1000	a: 11466=	14700	-11606	-745	4776	100	4241	E:1064=	991	0	-77	150	E: 5=	6	0	-1	0	0	e: 991=	930	-212	-11	991	0	-707	e: 2187=	2148	-2148	0	6	0	2181	R: 0=	0	0	0	0	0	R: 6867=	6389	0	-622	1100	r: 280=	518	-212	-26	0	0	0	r: 6681=	6135	-2148	-35	6389	0	-3660	I: 235=	212	0	-17	40	I: 2345=	2198	0	-203	350	w: 0=	0	0	0	0	0	0	w: 0=	0	0	0	0	0	0	g: 141=	114	0	135	-108	0	0	g: 4451=	4581	0	70	-200	0	0

Randalien						A Agrarfaktor: 2.6						Sandistan						A Agrarfaktor: 2.1																																																																																																																							
B:2242=	2083	0	-222	375	6	B: 8939=	7742	0	-748	1772	173	k: 421=	375	-154	100	0	100	k: 2160=	1772	-562	800	0	150	A:1777=	1708	0	-170	239	A: 6280=	5670	0	-552	1162	a:8843=	9279	-2083	-456	4440	-221	-2116	a: 11906=	11380	-7742	0	11906	0	-3638	E: 0=	0	0	0	0	0	E: 0=	0	0	0	0	0	e: 145=	135	-135	0	0	0	145	e: 900=	900	-900	0	0	0	900	R: 0=	0	0	0	0	0	R: 0=	0	0	0	0	0	r: 182=	171	-135	-24	0	0	170	r: 917=	1023	-900	-106	0	0	900	I: 162=	138	0	-11	35	I: 945=	948	0	-103	100	w: 0=	0	0	0	0	0	0	w: 0=	0	0	0	0	0	0	g: 839=	377	0	20	442	0	0	g: 527=	437	0	90	0	0	0

Schalkland					Wellington								
E Agrarfaktor: 2.9					R Agrarfaktor: 2.8								
B:	13865=13196	0	-1362	2102	-71	B:	2119=2061	0	-221	301	-22		
k:	2146= 2102		-556	800	0	-200	k:	307= 301		-94	88	12	0
A:	1618= 1705	0	-172	85			A:	398= 374	0	-33	57		
a:	15721=20986	-13196	-1186	4944	0	4173	a:	5072=4688	-2061	-418	1047	0	1816
E:	8971= 8179	0	-817	1609			E:	1= 1	0	0	0		
e:	8179= 7459	-2859	0	8179	0	-4600	e:	376= 284	-284	0	1	0	375
R:	0= 0	0	0	0			R:	943= 876	0	-95	162		
r:	4211= 3749	-2859	-479	0	0	3800	r:	877= 844	-284	0	876	0	-559
I:	3376= 3270	0	-344	450			I:	360= 346	0	-26	40		
w:	0= 0	0	0	0	0	0	w:	0= 0	0	0	0	0	0
g:	248= 167	0		81	0	0	g:	48= 147	0		45	-144	0

WüsteGorbi					Zauberland								
E Agrarfaktor: 2.5					E Agrarfaktor: 2.7								
B:	22412=20947	0	-2058	3550	-27	B:	2819=2870	0	-293	314	-72		
k:	3686= 3550		-1184	900	0	420	k:	346= 314		-98	120	10	0
A:	2617= 2244	0	-230	603			A:	924= 985	0	-97	36		
a:	21687=29880	-20947	-1755	5610	-1	8900	a:	8690=8557	-2870	-656	2659	0	1000
E:	12797=12180	0	-1283	1900			E:	1388=1285	0	-121	224		
e:	12180=11882	-3342	0	12180	0	-8540	e:	1285=1218	-404	0	1285	0	-814
R:	0= 0	0	0	0			R:	4= 4	0	0	0		
r:	5770= 5254	-3342	-653	0	0	4511	r:	432= 632	-404	-50	4	0	250
I:	3551= 3342	0	-333	542			I:	423= 404	0	-41	60		
w:	0= 0	0	0	0	0	0	w:	0= 0	0	0	0	0	0
g:	2378= 2322	0		54	2	0	g:	89= 128	0		81	-120	0

Afroland: Fundgrube: Hab Dir einfach einmal ein paar a geliefert, da ich der Meinung war Du würdest welche brauchen. Eigentlich brauche ich ein paar k, aber da Du die Transferzeilen vollhast, kannst Du ja evtl. über ein anderes Land mir g zukommen lassen, die ich dann wieder in k investieren kann

Bananien: Fundgrube: B/2 - (a-B) / 2 angewendet und Kopfschmerzen gekriegt. **Wüste:** von wegen doppelt, mußte schon wieder drastisch kürzen. **alle:** jetzt wirds sehr schwierig. Ich habe mein Bestes getan, aber Hunger ist nicht zu vermeiden, an Erfüllen der Abmachungen gar nicht zu denken. Hätte nie geglaubt, daß meine 100.000a Überschuss so schnell weg sein könnten. Betet für gutes Wetter! **Fundi:** solche Sprünge sind kaum zu verkraften. Ich konnte nur halbwegs auf Deine Bedürfnisse eingehen, weil Wüste noch Vorräte hatte. Die muß Du demnächst auch halten. Nächste Runde wirds evtl noch weniger! **Schalkland:** Besser teure k als gar nichts, so ähnlich hast DU es wohl gemeint. Liefere halt k, das könnte zumindest meinen Agrarflächen gut tun. Habe Dich in der Vergangenheit oft vor Hunger bewahrt, und arbeite daran daß das wieder so wird. **Minerva:** Tut mir leid, alle hungern, teilweise obwohl sie noch Schulden bei mir haben. **alle:** Überflüssige k auf jeden Fall zu mir schicken (zumindest leihweise), bei Euch werden Hungernde daraus, bei mir Agrarflächen.

Biberien: SCHALKLAND: Habe wieder etwas mehr geschickt. **SANDISTAN:** Lass dir Zeit. **RANDALIEN:** Das ist gut, ich liefere, du reagierst.

Fundgrube: Planung für die nächste Runde: **Bananien:** 350k, 1600r / **Sandistan:** 300k,=20=300r / **Schalkland:** 100k, 3000r / **Wüste Gorbi:** 450k, ca.3000r **ALLE:** Schreckliche Hungerkatastrophe in Fundgrube! - Unermeßliches Leid erfahren die Menschen in meinem Land. Trotz ihrer redlichen Bemühungen, sich durch harte Arbeit ihr täglich Brot zu verdienen, ist ihnen genau dieses im letzten Jahr versagt geblieben. Trotz bestehender Verträge sahen sich alle Agrarpartner teilweise bedingt durch Mißernten im eigenen Land nicht dazu in der Lage, die geplanten Lebensmittel zu liefern, was nun bei 3557 Menschen aus Fundgrube zum Hungertod führt. Besonders tragisch ist dabei, daß in der Vergangenheit landauf landab und auch in Fundgrube große Mengen an Lebensmitteln in den Speichern verfault sind, die jetzt bitterlich fehlen... **BANANIEN:** Schreckliche Hungerkatastrophe in Fundgrube! - Trotz Deiner Ankündigung, gemäß unserer Absprache B/2-(a-B)/2 anzuwenden, hast Du irrtümlich(?) anstatt $31047/2-(38403-31047)/2 = 3D 11845,5$ nur 8000 a geliefert. Die Formel dient gerade dazu, die Planbarkeit des tatsächlichen Bedarfs auch ohne exakte Kenntnis der jeweiligen Bevölkerungszahl und des Lebensmittelvorrats in der nächsten Runde vorab relativ genau zu spezifizieren. Alle(!) Hungertoten hätten bei richtiger Lieferung gerettet werden können. Statt dessen vergammeln jetzt jeweils 10 % von rund 3000-9000a in den Speichern von jedem(!) der anderen Länder, an die Du in der letzten Runde geliefert hast. Gegenüber Fundgrube hat sich in der Zwischenzeit übrigens ein erheblicher Lieferrückstand an Lebensmitteln aufgebaut. Trotz der tragischen Entwicklung in Fundgrube bin ich selbstverständlich bereit, den Wohlstand in Bananien durch zusätzliche Konsumgüterlieferungen auch weiterhin zu mehren und bitte erneut um eine weitsichtige Lieferpolitik Eine segensreiche Ernte wünschen Dir alle Überlebenden aus Fundgrube! **SANDISTAN:** Schreckliche Hungerkatastrophe in Fundgrube! - Trotz meiner Ankündigung (siehe meine ausführliche(!) Presse aus Runde 116), Dir in Runde 117 Waren im Wert von 4750 a zu liefern, die Dir diesmal endlich wieder eine vernünftige Auslastung Deiner Industrien ermöglichen, hast Du nur 1500 a geliefert. Viele Hungertote hätten bei richtiger Lieferung gerettet werden können. Statt dessen vergammeln jetzt jeweils 10% von rund 5000 bzw. 8000a in den Speichern

Der anderen Länder, an die Du in der letzten Runde geliefert hast. Trotz der tragischen Entwicklung in Fundgrube bin ich selbstverständlich bereit, den Wohlstand in Sandistan durch zusätzliche Konsumgüterlieferungen auch weiterhin zu mehren und hoffe auf eine substanzielle Verbesserung der Lage in Deinem Land, insbesondere da Du jetzt auch aus eigener Kraft mehr Konsumgüter herstellen kannst. Eine segensreiche Ernte wünschen Dir alle Überlebenden aus Fundgrube! **KITKAT:** Schreckliche Hungerkatastrophe in Fundgrube! - Trotz meiner Ankündigung (siehe meine ausführliche(!) Presse aus Runde 116), Dir in Runde 117 Waren im Wert von 3250 a zu liefern, hast Du nicht ein einziges a geliefert. Jedes von Dir gelieferte a hätte einem Hungertoten das Leben retten können. Statt dessen vergammelt Deine komplette a-Lieferung aus der letzten Runde jetzt langsam in den Speichern von Minerva. Trotz der tragischen Entwicklung in Fundgrube bin ich selbstverständlich bereit, den Wohlstand in Kitkat durch zusätzliche Konsumgüterlieferungen auch weiterhin zu mehren. Eine segensreiche Ernte wünschen Dir alle Überlebenden aus Fundgrube! **BANANIEN, KITKAT, SANDISTAN:** Im Zeichen sinkender Agrarüberschüsse wird Euer nachhaltiges Wachstum immer wichtiger für die Versorgungslage im ganzen Land. Ich senke daher jetzt (wie vor zwei Runden bereits angekündigt) mit sofortiger Wirkung die Verrechnungskurse für Lebensmittellieferungen auf 1r:5a und 1k:12a(!). Diese Preissenkung ist langfristig geplant, 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. **SCHALKLAND:** Vielen Dank für Deinen energetischen Expansionswillen. Falls Du das Tempo nicht durchhalten und mal etwas weniger liefern kannst, ist das nicht weiter schlimm. Umgekehrt kannst Du mir eventuelle e-Überschüsse jederzeit schicken und auch dadurch Minderlieferungen ausgleichen. Ich gehe übrigens nicht von gleichen Liefermengen aus, da ich mich noch etwas im Lieferrückstand wähne, den ich langsam ausgleichen möchte. Ich plane aber (Dein Einverständnis vorausgesetzt!), meine Steigerungsrate jetzt wieder etwas zurückzufahren, bis sich unsere Liefermengen weitgehend angeglichen haben. **WÜSTEGORBI:** Alles klar, ich werde, wie von Dir gewünscht, r weiterliefern und meine Lieferrückstände in Form von regelmäßigen k-Lieferungen ausgleichen. Die weltweite Lebensmitteldecke wird immer dünner. Kannst Du Deinen tatsächlichen Bedarf evtl. genauer an Bananien kommunizieren? Deine Mehrproduktion (e-Überschüsse) kannst Du mir weiterhin jederzeit gerne schicken. Falls Du meine größer werdenden k-Lieferungen selber nicht optimal nutzen kannst, ist es möglicherweise eine gute Idee, Deinerseits Bananien mit k zu beliefern, um ihm zu helfen und Lebensmittellieferungen seinerseits zu motivieren.

Kitkat: Fundgrube: Tja wenn ich das geahnt hätte dass Bananien auch nicht viel liefern kann, hättest Du was bekommen Sorry, aber auch bei mir sind Missernten einfach schlecht. Versuche mein möglichstes

Mah-jongg: Randalien: Also im Moment brauche ich immer noch keine a, aber auf der anderen Seite kannst auch ruhig gelegentlich welche liefern, bevor es mir so wie Fundgrube irgendwann geht

Minerva: Bananien: 100r zusätzlich; 355a gut. Es ist zwar wahrscheinlich ein schlechter Zeitpunkt für eine Aufstockung der a-Lieferungen; trotzdem melde ich mal meinen Wunsch von 6500a:1300r in R119 an und dann eine Steigerung von 500a:100r pro Runde. **Kitkat:** Ich sehe Deine Probleme; liefere, was Du kannst. 405a gut. **Mah-jongg:** Mein Wunsch ist 327e in R119 und dann Steigerung um 20e pro Runde. **WuesteGorbi:** 1860e in R119? **Zauberland:** 256e in R119 wären schön.

Randalien: Depot(Nr.): **Biberien** (1) 0a, **Mah-Jongg** (2) 2160a, **Wellington** (3) 0a. **Mah-jongg:** Du hast bestens kalkuliert; ich kann mich nur wiederholen: ... Du machst das ausgezeichnet ... **Biberien:** Geht klar, ich habe immer Platz für Deine tollen Produkte.

Sandistan: SCHALKLAND: Ohje, das dauert doch länger als ich dachte. Lieferschwierigkeiten! Doch das kriegen wir schon hin. **ZAUBERLAND:** Musste dich leider aussetzen. Liefere nächste Runde nichts! **BIBERIEN:** Dauert bis zur Normalisierung...

Schalkland: Sandistan: Alles klar? **Bananien:** Alles klar?. **Fundgrube:** Mit Deinen Liefermengenangaben komme ich nicht klar. Jede Runde gibst Du noch größere Liefermengen an. Ich kann nicht beliebig steigern, sonst geht das auf Kosten der Erschließung von E. Nächste Runde kann ich 2500e liefern. **Biberien:** Vorläufig 800e.

Wellington: An alle: Weiter so.

WüsteGorbi: plane nächste Runde: Minerva 1700, Bananien 1600, Fundgrube 6000 **Minerva:** ich versuche E auszubauen, und Lieferungen zu steigern.

Zauberland: Sandistan: Du wirst wohl Probleme mit der Lieferung bekommen, aber ich liefere einfach mal weiter und wir gleichen das dann mal später aus. Du kannst mir auch k liefern, davon hast ja genügend.

Durchschnittswerte aller Länder:

B:12163 k:2191 A:5012 a:18598 E:1866 e:2868 R:2133 r:3328 I:1822 w: 0 g:2284; (118)

B:11592 k:2002 A:4784 a:17545 E:1742 e:2760 R:2011 r:3097 I:1790 w: 0 g:2220; (117)

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.

Grundausrüstung für neue Spieler:

B: 1500 k: 200 A: 500 a: 2500 E:100 e:100 R:100 r:100 I: 100 w: 0 g: 1400



VOX POPULI

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

Partie : Heuss

7 Ausgabe

1954

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 1954 und wir haben unseren ersten Bundespräsidenten. Wer das ist verrate ich natürlich nicht, da Euch etwas Spannung ja noch erhalten bleiben soll.

Ansonsten gibt es einige interessante Koalitionsvorschläge, die sicher für einige Stimmung in den Bundesländern sorgen werden. Da werden sich einige Parteien doch überlegen müssen welchen Vorschlag sie eingehen.

Vor allem in Bayern ist es sehr interessant, da beide große Parteien das gleiche Angebot vorgelegt haben.

Auch auf die erste Gesetzesvorlage darf man gespannt sein.

Kommen wir zu etwas anderem. Da alle Mitspieler ausschließlich den E-Mailservice benutzen und ich immer wieder auf andere Füllseiten zurückgreifen muss, wollte ich fragen, ob wir es nicht schaffen, in einem Heft zwei Auswertungen VOX Populi unterzubringen.

Somit würde ich den ersten ZAT auf Mitte Juni und zwar auf Mittwoch den 11.Juni legen. Der zweite ZAT wird dann Ende Juni, Anfang Juli sein.

Der POSTSPILLION wird Mitte Juli eine kleine Sommerpause bis Mitte oder Ende August einlegen. Ob es auch bei VOX zu dieser Pause kommen wird kann ich noch nicht sagen, da es von etwas anderem abhängt. Eigentlich ist bei VOX keine Pause geplant.

So das war es dann aber auch fürs erste.

Viel Spaß beim lesen Gruß aus Wien

Michael

Bremen:
Aktionsspiegel: 0/0

LMR : 4 KV
FWP : 1 KV

LMR: LMR (5,P)
FWP: FWP (1), LMR (4,P)

LMR	fwp		
LMR	fwp	lmr	lmr

Schleswig-Holstein **WAHLEN**
Aktionsspiegel 0/0 + P

Präsident: FFG

	FFG
	LMR
FFG	ffg
	LMR
FFG	
ffg	FFG
FFG	

Hamburg
Aktionsspiegel 1/5 +P

BFT 5 : KV
FWP 2 : KV

BFT			bft
bft	BFT	BFT	fwp
		FWP	BFT
FFG			FWP

Nordrhein-Westfalen
Aktionsspiegel: 2/19 + P

POS 8: KV
BFT 7: KV

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

Niedersachsen
Aktionsspiegel: 2/9 + P

EIS 5: KV
BFT 4: KV
FFG 2:

	EIS	ffg	bft	EIS	
		EIS			BFT
	BFT	EIS	BFT	EIS	
FFG		EIS		FFG	BFT

RK SPIELE

Rheinland-Pfalz **WAHLEN**
Aktionsspiegel 1/3 + P

Präsident: FWP

lmr		fwp	KO	fwp
FFG	FWP			
KO		FFG		
	FFG			fwp

Hessen:
Aktionsspiegel 2/10 +P

FFG 5: KV
KO 4: KV

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

Bayern:
Aktionsspiegel: 1/5

KO 6: KO (7,P), POS (6)
FFG 6: FFG (7,P), POS (6)
POS 1: KV

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

Saarland **WAHLEN**
Aktionsspiegel 1/4 + P

Präsident POS

FWP	fwp		FWP
pos	FWP		FWP
POS	POS	pos	POS

Baden – Württemberg:
Aktionsspiegel: 2/10

EIS 4: EIS (3,P), LMR (8)
KO 4: EIS (4,P), KO (7)
LMR 3: KV

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

VOX POPULI		Lübke		1958	
Thüringen	Schleswig-Holstein	Handlung			
Altkreiswahl 37	Altkreiswahl 37	Altkreiswahl 37			
Niederrhein-Westfalen	Niederrhein				
Altkreiswahl 49	Altkreiswahl 512				
Rheinland-Pfalz	Altkreiswahl 410	Altkreiswahl 512			
Saarland	Baden-Württemberg				
Altkreiswahl 614	Altkreiswahl 614				

VOX POPULI

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

Partie : Heuss

8 Ausgabe

1955

Juni 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 1955 und der Präsident hat das Wort. Man darf gespannt sein wie seine Gesetzesvorlage ankommen wird. Da es nur 2 Ministerpräsidenten gibt die dagegen stimmen können wird er doch gute Chancen haben.

Die Länder Baden-Württemberg und Bremen haben Ihre Ministerpräsidenten, lediglich in Bayern gibt es noch einige Ungereimtheiten.

Die Wahlen in Schleswig-Holstein, Rheinland Pfalz und im Saarland sind gelaufen. Wogegen es in Schleswig Holstein recht ruhig zugeht und man eigentlich keine großartige Änderung erwartet, ging es in den anderen Wahllokalen heiß her.

Die Partei Macht für Knieling würde inzwischen übernommen und alles umbenannt. Nun wird sie als Fischköpfe kommen in die Analen der Bundesrepublik eingehen.

In einigen anderen Bundesländern wurde aber auch ohne Wahlen ein heftiger Wahlkampf geführt. So waren in Niedersachsen und Bayern die größten Aktivitäten zu bemerken.

ZAT ist in 2 Wochen und zwar am 9.Juli. Der POSTSPILLION ZAT ist etwas später.

So das war es dann aber auch fürs erste.

Viel Spaß beim lesen Gruß aus Wien

Michael

Standortskala

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

BUND WAHLEN

POS	10: P	FFG	6: V
BFT	9: -	FWP	6: -
LMR	8: MMM	EIS	3: M
KO	7: -	MFK	0: -

Bundesrat

LMR
EIS

Gesetzesvorlage

40 → 29 24 → 13
26 → 4 37 → 4

Spendenverteilung

24 → 12 14 → 38
18 → 35 40 → 1

Stimmenspiegel

POS 23
LMR 24
BFT 24
FFG 22
KO 20
FWP 12
MFK 1
EIS 10
Ges. 136

Stammwähler

BFT 10 (+1)
EIS 1 (0)
FFG 9 (+2)
FWP 6 (-1)
KO 5 (-1)
LMR 7 (-1)
MFK 0 (0)
POS 12 (+5)

Partei	Abk	PW	dPW	Dis	SA	Sp	AZ	dAZ	NMR
Links Mitte Rechts	LMR	40	+5	-2	3	8	14	0	-
Partei Ohne Spendenskandal	POS	38	0	-1	2	5	10	0	-
Freiheit für Gummibärchen	FFG	30	+1	-1	2	6	11	-2	-
Karlsruher Offensive	KO	26	+7	-1	1	5	9	+1	-
Barden Für Troubadix	BFT	24	-1	-1	1	2	6	-1	-
FolksWagenPartei	FWP	18	+2	0	1	5	9	+2	-
EuroIstSuper	EIS	17	+4	0	0	2	5	-1	-
Fischköpfe kommen	FKK	2	0	0	0	5	8	+1	-

Bremen:
Aktionsspiegel: 0/0

LMR : 4 Präsident
FWP : 1

LMR: LMR (5,P)+
FWP: FWP (1)+, LMR (4,P)-

LMR	fwp		
LMR	fwp	lmr	lmr

Schleswig-Holstein
Aktionsspiegel 1/5 + P + V

Präsident: FFG

FGG 6 KV
LMR 1 KV

	FFG
FFG	LMR
	FFG
FFG	LMR
FFG	
ffg	
ffg	

Hamburg
Aktionsspiegel 1/4

BFT 5 : KV
FWP 2 : KV

BFT: BFT (6,P), FWP (1)
FWP: FWP (2), BFT (5,P)

BFT			bft
bft	BFT	BFT	fwp
		fwp	
			fwp

Nordrhein-Westfalen
Aktionsspiegel: 1/10

POS 8: KV POS: POS (15,P)
BFT 7: KV BFT: BFT (15,P)

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

Niedersachsen
Aktionsspiegel: 2/10

EIS 5: EIS (4,P), FFG (7)
BFT 4: BFT (3,P), FFG (8)
FFG 2: KV

	EIS	ffg	bft	EIS	
			BFT	BFT	BFT
	bft	EIS	bft	EIS	BFT
FFG		eis	EIS	FFG	BFT

RK SPIELE

Rheinland-Pfalz
Aktionsspiegel 4/19 + P

LMR 3: KV
FWP 3: KV
KO 2:
FFG 1:

lmr		FWP		FWP
FFG	FWP	FKK		LMR
	LMR			LMR
KO	FFG	KO	KO	fwp

Hessen:
Aktionsspiegel 1/4

LMR 5:
KO 4:

LMR: LMR(8,P), KO(1)
KO: KO(5,P), LMR(4)

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

Saarland
Aktionsspiegel 1/2 + P + K

POS 3 : KV
FWP 2 : KV

	FWP	FWP	FWP
pos			
POS	pos	POS	pos

Baden – Württemberg:
Aktionsspiegel: 1/3 + 4*M

EIS 4: Präsident
KO 4:
LMR 3:

EIS: EIS (3,P)-, LMR (8)+
KO : EIS (4,P)+, KO (7)+

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

Bayern:
Aktionsspiegel: 2/14

KO 6: KO (7,P)+, POS (6)-
FFG 6: FFG(7,P)+, POS (6)-
POS 1:
POS: KO (5,P), POS (8)

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