

POSTSPILLION



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

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

168. Ausgabe

Preis: 0,40 € + Porto

April 2005

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.

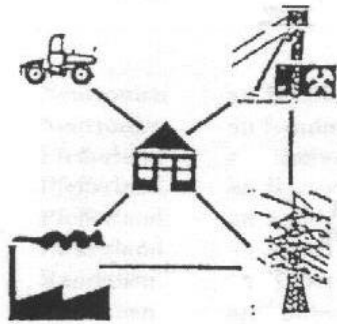
Bankverbindung: Sparkasse ULM, Bankleitzahl 630 500 00, Konto-Nr. 616803 (Bleibt erstmal)

Derzeit laufen im Postspillion folgende Spiele:

BRETTON WOODS Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand)	ZAT: 20.04.05
TURBO 2000 Spielleiter: Reinhard Schön	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand)	ZAT: --.---.---
VOX POPULI Spielleiter: Michael Frenzel	(Regeln 3.-, Blätter 1.- + Versand) Start	ZAT: 30.04.05

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

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

Runde 125

April 2005

BRETTON WOODS erscheint exklusiv im POSTSPILLION als Begleitinformation zum gleichnamigen Postspiel. Das Postspiel BRETTON WOODS ist ein Strategiespiel aus der Wirtschaftswelt für beliebig viele Spieler. Jeder Spieler versucht als Staatsoberhaupt eines Landes durch den geschickten Einsatz seiner Bevölkerung, Produktionsmittel und Grundstoffe den Lebensstandard seines Landes zu erhöhen und die Entwicklung des Landes zu fördern. Die Spezialisierung eines Landes beendet rasch die anfängliche Autarkie und erfordert internationale Kooperation in ihren vielfältigen Formen (z.B. Welthandel) einschließlich militärischer Angriffe und Bündnisse.

Neuigkeiten in Bretton Woods:

So und nun sind die anderen neuen Länder dem Staatenbund beigetreten: Saftland und Titanien die ich recht herzlich in unserer Mitte begrüße. Alles weitere was sich so um die Idee von Fundgrube tut seht Ihr am Ende der Auswertung und wundert Euch nicht über eine zusätzliche Zahl in der Auswertung. Diese wird auch am Ende der Auswertung erklärt.

Hunger in Biberien : 1521 Tote
 Hunger in Schalkland: 3444 Tote
 Hunger in WüsteGorbi: 5368 Tote
 Hunger in 3 Ländern : 10333 Tote

Weltmarkt

	Kauf	Verkauf	Umsatz	Überschuß
Konsumgüter	12	12	75	0
Agrarprodukte	2-4	0-12	630	522
Energie	0-5	4	678	158
Rohstoffe	2-6	3	62	0
Waffen	(12)	(-)	0	0

Mist hab hier grad den Fehler entdeckt mit dem Verkauf zu 0. Wird nicht mehr geändert, die Länder können sich über den Kauf zu 0 freuen und das Land mit dem Verkauf ist neu ausgewertet worden, also kein Schaden.

Industrie: Der Preis für eine Industrie beträgt 40 Goldeinheiten (**Preis für 2.Quartal 2005**)

Statistik, Industrien und Goldmenge:

Transfervolumen: 4250 k 96128 a 19596 e 16498 r 0 w 0 g
Handelsvolumen: Kosten 5516 g, Gewinn 4836 g, Schwund 680 g
Industrien und Goldmenge: Kauf von I: 30 (Kosten 1200 g)\
Ertrag der Goldminen: 1158 g (produziert von 497 B)
Goldmenge: 36636 g (gesunken um 722 g)

Transfer

Afroland	an Fundgrube	2693a	gegen:	
Afroland	an Wellington	1500a	gegen:	
Afroland	an Mah-jongg	1500a	gegen:	
Afroland	an Zauberland	1500a	gegen:	
Balkonien	an Minerva	400a	gegen:	400a=100r (aus R124)
Balkonien	an Zauberland	300a	gegen:	für Deine 50e in R125 bei Kurs 1:6
Balkonien	an Schalkland	853a	gegen:	entsprechend k über Dreiecksgeschäfte?
Bananien	an WüsteGorbi	18900a	gegen:	
Bananien	an Schalkland	6000a	gegen:	
Bananien	an Minerva	6000a	gegen:	
Bananien	an Fundgrube	20000a	gegen:	
Biberien	an Schalkland	900r	gegen:	
Biberien	an Randalien	200k	gegen:	Depot 1
Biberien	an Sandistan	12k 766r	gegen:	Hatte nicht mehr r
DarkCity	an Balkonien	1a	gegen:	Kontakte
Fundgrube	an Bananien	1500k 2000r	gegen:	21500a+x
Fundgrube	an Afroland	500k 500r	gegen:	jede Menge a
Fundgrube	an Schalkland	600k 3000r	gegen:	100k=Förderprogramm
Fundgrube	an WüsteGorbi	1200k 3750r	gegen:	100k=Förderprogramm
Kö-Saxonen	an DarkCity	180a	gegen:	30r
Kitkat	an Mah-jongg	60k	gegen:	
Kitkat	an Minerva	2744a	gegen:	
Kitkat	an WüsteGorbi	2200a	gegen:	
Kitkat	an Fundgrube	2200a	gegen:	
Mah-jongg	an Minerva	453e	gegen:	
Mah-jongg	an Kitkat	116e	gegen:	
Mah-jongg	an Wellington	130e	gegen:	
Mah-jongg	an Randalien	300e	gegen:	
Minerva	an Bananien	100k 900r	gegen:	10000a
Minerva	an Mah-jongg	20k 915r	gegen:	453e+477e(R126)
Minerva	an WüsteGorbi	20k 2040r	gegen:	2100e
Minerva	an Zauberland	38k 790r	gegen:	379e+403e(R126)
Randalien	an Wellington	1461a	gegen:	
Randalien	an Biberien	1500a	gegen:	
Sandistan	an Zauberland	3198a	gegen:	Schulden
Sandistan	an Fundgrube	10000a	gegen:	Was lange währt...sorry
Sandistan	an Biberien	3000a	gegen:	S.Kontakte
Sandistan	an Schalkland	10000a	gegen:	S.Kontakte
Schalkland	an Bananien	1050e	gegen:	
Schalkland	an Biberien	900e	gegen:	
Schalkland	an Fundgrube	3017e	gegen:	
Schalkland	an Sandistan	900e	gegen:	
Wellington	an Afroland	310r	gegen:	
Wellington	an Zauberland	310r	gegen:	
Wellington	an Randalien	317r	gegen:	Hunger
WüsteGorbi	an Bananien	1400e	gegen:	
WüsteGorbi	an Fundgrube	8000e	gegen:	
WüsteGorbi	an Minerva	2000e	gegen:	
Zauberland	an Afroland	430e	gegen:	
Zauberland	an Minerva	420e	gegen:	
Zauberland	an Wellington	430e	gegen:	
Zauberland	an Balkonien	50e	gegen:	

Die einzelnen Länder

<u>Musterlände</u>		<u>Typ</u>	<u>Agrarfaktor: 2.5</u>				<u>Afroland</u>				<u>A</u>	<u>Agrarfaktor: 2.8</u>			
B:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu	Imm	B:	8455=	7721	0	-764	1512	-14		
k:	Add=	Anf		Alt	Neu	Han	Tra	k:	1676=	1512		-597	261	0	500
A:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			A:	6820=	5636	0	-540	1724		
a:	Add=	Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	a:	15780=	14914	-7721	0	15780	0	-7193
E:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			E:	0=	0	0	0	0		
e:	Add=	Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	e:	430=	361	-361	0	0	0	430
R:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			R:	0=	0	0	0	0		
r:	Add=	Anf	Vbr	Alt	Neu	Han	Tra	r:	1029=	678	-361	-98	0	0	810
I:	Add=	Anf	Ang	Alt	Neu			I:	523=	469	0	-46	100		
w:	Add=	Anf	A/V	Alt	Neu	Han	Tra	w:	0=	0	0	0	0	0	0
g:	Add=	Anf	Ind	WBa	Mine	Han	Tra	g:	338=	133	0	205	0	0	0

<u>Balkonien</u>		<u>A</u>	<u>Agrarfaktor: 2.7</u>				<u>Bananien</u>				<u>A</u>	<u>Agrarfaktor: 2.4</u>			
B:	1256=	1246	0	-122	165	-33	B:	59110=	57277	0	-5613	8601	-1155		
k:	171=	165		-54	60	0	0	k:	9136=	8601		-3075	2000	10	1600
A:	1070=	1056	0	-106	120			A:	49975=	48879	0	-4867	5963		
a:	2627=	2799	-1246	-1	2627	0	-1552	a:	117309=	108235	-57277	0	117309	-58	-50900
E:	61=	72	0	-11	0			E:	0=	0	0	0	0	WBA:	-925e
e:	100=	100	-100	0	50	0	50	e:	2460=	3350	-2425	0	0	10	2450
R:	60=	71	0	-11	0			R:	0=	0	0	0	0		
r:	104=	210	-100	-9	3	0	0	r:	4498=	4457	-2425	-475	0	41	2900
I:	131=	108	0	-17	40			I:	2597=	2425	0	-253	425		
w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	1=	1	0	0	0	0	0
g:	1068=	863	0	205	0	0	0	g:	2390=	1939	0	205	99	-58	0

<u>Biberien</u>		<u>R</u>	<u>Agrarfaktor: 2.4</u>				<u>DarkCity</u>				<u>R</u>	<u>Agrarfaktor: 1.7</u>			
B:	6929=	7958	0	-836	1404	-1597	B:	1484=	1519	0	-142	163	-56		
k:	1331=	1404		-401	540	0	-212	k:	177=	163		-46	60	0	0
A:	1863=	1359	0	-112	616			A:	613=	596	0	-61	78		
a:	7319=	6437	-6437	-442	3261	0	4500	a:	3865=	4586	-1519	-294	1013	-100	179
E:	0=	0	0	0	0			E:	78=	92	0	-14	0		
e:	903=	900	-900	0	0	3	900	e:	192=	100	-100	0	92	100	0
R:	2626=	2542	0	-266	350			R:	184=	152	0	-8	40		
r:	2543=	2566	-900	0	2542	1	-1666	r:	152=	100	-100	0	152	0	0
I:	1006=	1121	0	-125	10			I:	107=	109	0	-12	10		
w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	0=	0	0	0	0	0	0
g:	1075=	781	0	205	108	-19	0	g:	1772=	1468	-400		99	400	0

<u>Fundgrube</u>		<u>R</u>	<u>Agrarfaktor: 3.3</u>				<u>Kö-Saxonien</u>				<u>A</u>	<u>Agrarfaktor: 2.7</u>			
B:	62031=	51563	0	-5204	14150	1522	B:	1551=	1496	0	-145	228	-28		
k:	12269=	14150		-3006	5000	-75	-3800	k:	235=	228		-53	60	0	0
A:	11198=	8644	0	-891	3445			A:	1101=	1142	0	-117	76		
a:	63922=	56043	-51563	-3976	28525	0	34893	a:	5539=	4397	-1496	-265	3083	0	-180
E:	0=	0	0	0	0	WBA:	-817e	E:	78=	88	0	-10	0		
e:	11572=	10528	-9711	0	0	555	11017	e:	88=	100	-100	0	88	0	0
R:	16292=	15882	0	-1590	2000			R:	77=	90	0	-13	0		
r:	17619=	20887	-9711	-189	15882	0	-9250	r:	90=	100	-100	0	90	0	0
I:	11437=	9711	0	-985	2711			I:	142=	113	0	-11	40		
w:	0=	0	0	0	0	0	0	w:	0=	0	0	0	0	0	0
g:	13922=	15439	0	205	153	-1875	0	g:	1400=	1400	0	205	0	0	0

Kitkat	A	Agrarfaktor: 3.3					Mah-jongg	E	Agrarfaktor: 2.4				
B: 6839= 6061	0	-586	1322	42			B: 2268= 2245	0	-199	287	-65		
k: 986= 1322		-380	100	4	-60		k: 298= 287		-119	0	50	80	
A: 5374= 5256	0	-537	655				A: 477= 521	0	-44	0			
a:17344=13205	-6061	0	17344	0	-7144		a: 5386= 5334	-2245	-436	1233	0	1500	
E: 0= 0	0	0	0				E: 1586= 1349	0	-135	372			
e: 116= 150	-150	0	0	0	116		e: 1349= 1371	-372	0	1349	0	-999	
R: 0= 0	0	0	0				R: 0= 0	0	0	0			
r: 1283= 1651	-150	-156	0	-62	0		r: 942= 515	-372	-116	0	0	915	
I: 273= 236	0	-13	50				I: 332= 372	0	-40	0			
w: 0= 0	0	0	0	0	0		w: 0= 0	0	0	0	0	0	
g: 392= 49	0	205	0	138	0		g: 424= 675	0	205	144	-600	0	

Minerva	R	Agrarfaktor: 3.1					Randalien	A	Agrarfaktor: 2.9				
B:16170=14620	0	-1452	2983	19			B:4925= 4354	0	-420	958	33		
k: 3082= 2983		-806	1073	10	-178		k: 987= 958		-381	210	0	200	
A: 2416= 2396	0	-255	275				A:3730= 3303	0	-373	800			
a:16855=15940	-14620	-1136	7427	100	9144		a:9579= 7315	-4354	0	9579	0	-2961	
E: 3= 4	0	-1	0		WBA: -84e		E: 0= 0	0	0	0			
e: 2877= 2924	-2840	0	4	0	2873		e: 300= 250	-250	0	0	0	300	
R: 8341= 7756	0	-762	1347				R: 0= 0	0	0	0			
r: 8532= 8341	-2840	-80	7756	0	-4645		r: 301= 264	-250	-30	0	0	317	
I: 2967= 2840	0	-293	420				I: 329= 303	0	-24	50			
w: 0= 0	0	0	0	0	0		w: 0= 0	0	0	0	0	0	
g: 4560= 4676	0	205	99	-420	0		g:1390= 1561	-400	205	24	0	0	

Saftland	E	Agrarfaktor: 3.0					Sandistan	A	Agrarfaktor: 2.3				
B:1496=1500	0	-164	200	-40			B:17931=17095	0	-1699	2790	-255		
k: 170= 200		-60	30	0	0		k: 2678= 2790		-859	734	1	12	
A: 596= 500	0	-48	144				A:14816=14047	0	-1385	2154			
a:4686=5000	-1500	-314	1500	0	0		a:32308=43293	-17095	0	32308	0	-26198	
E: 104= 100	0	-16	20				E: 0= 0	0	0	0		WBA: -34e	
e: 100= 100	-100	0	100	0	0		e: 910= 910	-884	0	0	10	900	
R: 99= 100	0	-12	11				R: 0= 0	0	0	0			
r: 100= 100	-100	0	100	0	0		r: 787= 1003	-884	-98	0	0	766	
I: 100= 100	0	-10	10				I: 935= 884	0	-99	150			
w: 0= 0	0	0	0	0	0		w: 0= 0	0	0	0	0	0	
g:1322=1400	-400	205	117	0	0		g: 1768= 1481	0	205	144	-62	0	

Schalkland	E	Agrarfaktor: 2.4					Titanien	E	Agrarfaktor: 2.3				
B:18792=19482	0	-1977	4496	-3209			B: 1495= 1500	0	-165	200	-40		
k: 4796= 4496		-1500	1200	0	600		k: 165= 200		-60	25	0	0	
A: 2798= 1855	0	-202	1145				A: 539= 500	0	-48	87			
a:19693=16038	-16038	-1712	4452	100	16853		a: 4307= 5000	-1500	-342	1149	0	0	
E: 9198= 8872	0	-924	1250				E: 163= 100	0	-7	70			
e: 8872= 8817	-2950	0	8872	0	-5867		e: 100= 100	-100	0	100	0	0	
R: 0= 0	0	0	0				R: 88= 100	0	-12	0			
r: 8438= 8433	-2950	-945	0	0	3900		r: 109= 100	-100	-1	100	10	0	
I: 3174= 2958	0	-284	500				I: 95= 100	0	-10	5			
w: 0= 0	0	0	0	0	0		w: 0= 0	0	0	0	0	0	
g: 377= 509	0	205	63	-400	0		g: 1626= 1400	0	205	81	-60	0	

<u>Wellington</u>					R	<u>Agrarfaktor: 2.9 WüsteGorbi</u>					E	<u>Agrarfaktor: 2.7</u>				
B:	3325=3122	0	-311	546	-32	B:	23538=26236	0	-2605	5272	-5365					
k:	504= 546		-192	150	0	k:	6175= 5272		-1917	1600	0 1220					
A:	676= 610	0	-64	130		A:	2848= 2674	0	-299	473						
a:	4857=3585	-3122	-336	1769	0 2961	a:	26599=20868	-20868	-2120	7219	400 21100					
E:	1= 1	0	0	0		E:	17519=17549	0	-1730	1700						
e:	560= 459	-459	0	0	0 560	e:	17549=17078	-3677	-1323	17549	-678-11400					
R:	1484=1388	0	-133	229		R:	0= 0	0	0	0						
r:	1388=1396	-459	0	1388	0 -937	r:	10686= 9744	-3677	-1181	0	10 5790					
I:	585= 563	0	-58	80		I:	3700= 3677	0	-354	377						
w:	0= 0	0	0	0	0 0	w:	0= 0	0	0	0	0 0					
g:	206= 1	0	205	0	0 0	g:	5726= 3577	0	205	72	1872 0					

<u>Zauberland</u>					E	<u>Agrarfaktor: 2.7</u>				
B:	4283=4045	0	-379	672	-55					
k:	695= 672		-215	200	0 38					
A:	890= 816	0	-89	163						
a:	8257=5765	-4045	-664	2203	0 4998					
E:	2044=1930	0	-176	290						
e:	1930=1820	-490	0	1930	0 -1330					
R:	3= 3	0	0	0						
r:	992= 490	-490	-108	0	0 1100					
I:	595= 669	0	-74	0						
w:	0= 0	0	0	0	0 0					
g:	274= 6	0	205	63	0 0					

Afroland: So langsam läuft es ja immer besser. Werde versuchen weiterhin alles mögliche zu liefern was geht und hoffen natürlich weiterhin auf gute Ernten.

Balkonien: *Minerva:* Die Produktion von r und R habe ich nun fast komplett eingestellt. Hier ich verlasse mich auf Deine r-Lieferungen alle 2 Runden und muß nur noch das Altern dazwischen "ausgleichen". **Zauberland:** Ich habe gemäß Deinem Vorschlag einen Kurs von 1:6 zugrunde gelegt, so daß sich 300 a für Deine 50 e ergeben. Damit meine r nicht unnötig vergammeln, brauche ich momentan 100 e pro Runde, d.h. ich produziere noch 50 e selbst. Könntest Du Deine Lieferung auf 100 e erweitern? Ich würde Dir dann 600 a "überweisen". So wie ich es sehe, müßte ich dann meine Produktion von e erst einmal einstellen und dafür mehr a und k erzeugen können. **Schalkland:** Nachdem bei Dir wieder Hunger herrscht, schicke ich Dir den Rest meines "Futters", da Du es brauchen kannst. Wie ich ja schon schrieb, könnte einer Deiner Handelspartner mir im Ausgleich k geben. Oder Du versuchst, den Trick von Minerva anzuwenden und eine "doppelte" Lieferung für zwei Runden in einer Runde an einen Deiner Handelspartner zu geben, damit eine Runde später eine Transferzeile frei wird.

Bananien: Fundgrube: k statt r? immer!

Biberien: *Sandistan:* Mir sind die r ausgegangen, daher kamen noch k

DarkCity: *Alle:* Suche zuverlässigen Handelspartner, der mir regelmäßig Energie gegen Rohstoffe und/oder Agrarprodukte liefert.

Fundgrube: Planung für die nächste Runde: **Bananien:** 1500k, 2000r / **Afroland:** 500k, 500r / **Schalkland:** 500k?, 2000r? / **Wüste Gorbi:** 1200k?, 2000r? **Alle:** Es darf nicht wahr sein - der Hunger ist zurückgekehrt - schneller als erwartet aber mit seiner schon früher bewiesenen Schlagkraft rafft er die Bevölkerungen einiger Länder wieder gleich zu Tausenden dahin. Warum müssen es eigentlich fast immer die gleichen Länder sein, die unter dem Hunger leiden müssen? Wenn Schalkland oder WüsteGorbi im Angesicht der ständigen Hungersnöte das Handtuch schmeißen, gehen in Bretton Woods buchstäblich die Lichter aus. Deshalb sollten sie eigentlich besser und vorrangig versorgt werden! Doch wie in dieser anderen Realität schafft es die Weltgemeinschaft nicht, die vorhandenen Lebensmittel so zu verteilen, daß alle satt werden (in Bretton Woods ist die Lebensmitteldecke allerdings recht dünn zur flächendeckenden Bewältigung dieser Aufgabe). **Alle Partner:** Ich fürchte, bei der nächsten Hungernot wird auch Fundgrube wieder ganz vorne dabei sein. Auch hier stellt sich die Frage: warum werden andere Rohstoffländer vielfach besser versorgt? An den Preisen kann es eigentlich nicht liegen. Schon immer zahlte Fundgrube weltweit die höchsten bzw. besten Preise für a. Diese wurden zuletzt in Runde 118 auf 1r:5a und 1k:12a vergünstigt - trotzdem kommen viele Agrarländer mit ihren Lieferungen nicht hinterher und tappen zunehmend in die Schuldenfalle. Das ist aber nicht Sinn der Sache. Da es Fundgrube als reiches Land nun ja eigentlich gut geht (wenn der nagende Hunger nicht wäre), werden die Preise nun ein weiteres mal gesenkt auf 1r:4a(!) und 1k:9a(!) und damit sich das auch auf die Schuldenituation der Agrarländer auswirkt, gelten die neuen Preise auch rückwirkend für alle Lieferungen der letzten 5 Jahre. Ich bitte im Gegenzug nur darum, die leidenden Energieländer und Fundgrube wirklich BEVORZUGT zu beliefern, was sich angesichts der fairen Preise eigentlich ja von selbst verstehen und ergeben sollte.

Schalkland und WüsteGorbi : Tut mir leid wegen Eurer Hungersnot - ich hoffe, ihr könnt das noch einmal wegstecken. Als Wiederaufbauhilfe habe ich Euch jeweils 500k geschickt (die sind als nachträgliches Oster-Geschenk und als Dank für die langjährige gute Zusammenarbeit zu verstehen). **Kitkat:** Da ich in der letzten Runde eine Transferzeile frei hatte, habe ich Dich ausnahmsweise direkt mit 400k beliefert. Die nächste Lieferung kommt dann wieder wie üblich per Karawane durch die WüsteGorbi. **Sandistan:** Anstatt die a in Deinem Speicher weiter verrotten zu lassen, wäre JETZT der richtige Zeitpunkt, Dich ENDLICH für die vielen Lieferungen der letzten Jahre erkenntlich zu zeigen.

Kö-Saxonen: Auch von mir ein herzliches hallo. Würde mich über Handelspartner freuen. Vielleicht die Länder die mit mir eingestiegen sind, da es dort noch um kleinere Mengen geht die ohne weiteres lieferbar sind. 1r:5a 1e:6a

Kitkat: Alle Handelspartner: Es bleibt ernst wenn ich mir die Hungersnöte so ansehe, aber wir werden unser bestes versuchen dem entgegenzusteuern

Mah-jongg: Minerva: Da bei Dir diese Runde einige e veraltet sind würde ich gerne in der nächsten Runde auf die Erhöhung verzichten. In 127 sollte es dann mit der normalen Steigerung weitergehen? **Randalien:** Hoffe diesmal besser getroffen zu haben.

Minerva: Balkonien: Danke erneut für die zusätzlichen a; ich kann wirklich alles brauchen, was ich kriegen kann. Nächste Runde liefere ich wenigstens 250r. Die k sollen dazu dienen, Dein Bevölkerungswachstum zu stützen was im Moment eher negativ ist. **Bananien:** Laut Vertrag sollte ich 10000a in R125 und 10500a in R126 bekommen. Bei den augenblicklich drastischen Minderlieferungen befürchte ich bald wieder eine Hungersnot. Zur Verringerung Deiner Schulden liefere ich 800r weniger; 6925a + 50k stehen noch aus. **Kitkat:** Da Du mit r überläufst, plane ich für die nächste Lieferung nur 915r und dafür 50k. Ok? 279a stehen aus. **Mah-jongg:** Im Moment läuft es; ich sehe den Bevölkerungsrückgang, der Dir jetzt Probleme machen könnte. **WuesteGorbi:** Dank GM habe ich diesmal mehr e bekommen; ich hoffe auch in R125 auf 2100e und dann in R126 auf 2220e. 577e Kredit. **Zauberland:** Danke für die zusätzlichen a; Du erhältst als Ausgleich 64r zusätzlich.

Randalien: Depot(Nr.): **Biberien** (1) 4660a, **Mah-Jongg** (2) 6373a, **Welington** (3) 2921a. **Mah-Jongg:** alles klar - sag Bescheid, wenn ich liefern soll. **Welington:** prima – Deine Anpassungen der Liefermenge klappen sehr gut. Mah-Jongg gibt schon Hinweise auf die nächste Runde.

Saftland: Alle: Hallo allerseits, die Saftländer treten dem Staatenbund bei und suchen Handelspartner für Agrargüter und Rohstoffe.

Sandistan: Biberien: Bei dir verhungern die Leute, daher mehr. **Schalkland:** Bei die ebenso. Wurde Zeit die unter die Arme zu greifen. **Fundgrube:** Etwas kam doch schon mal. Hast du eine Vorstellung wie viel du mir geliefert hast? **Zauberland:** 3198a sollten bei dir angekommen sein.

Schalkland: Kontakt-Notversion wegen Zeitmangel und Hungersnot! Diesmal sind die Lieferungen wieder knapp ausgefallen, ich muss E und k aufstocken, damit die Liefermengen schnell steigen können. Leider kommt schon die nächste Hungersnot. **Balkonien:** k-Lieferungen ist ok (auch wenn die auch schnell vergammeln), e-Lieferungen im Dreiecksgeschäft funktionieren nicht (beim Zwischenlieferanten vergammeln gleich 100%).

Titanien: Alle: Titanien, ein junges aufstrebendes Land mit vielen verschiedenen Landschaften und noch unterschiedlicheren Bewohnern möchte das produzieren, was allen Bewohnern gleichermaßen hilft - Energie. Dazu sind starke Partnerschaften notwendig, die ersten Kontakte möchte ich hiermit knüpfen. Ganz egal, welche Besonderheiten und Vorlieben euer Volk hat, bei uns gibt es eine Rasse, die dies gut verstehen und als positiver Ansprechpartner dienen wird. Wendet euch vertrauensvoll an den obersten Titan und er wird seine Scharen so steuern, dass alles bestens läuft. **DarkCity und Königreich-Saxonen:** Hej, das trifft sich gut, so direkt zusammen zu starten und dann noch alle unterschiedlichen Landtypen. Wir sollten zusammenhalten und uns jeweils eine Zeile in den Transfers reservieren. Ich starte jetzt mit E durch und wurde gern sofort mit r beliefert werden und etwas später dann mit a. Bei mir wird jetzt die Bevölkerung schrumpfen, gegen den Lebensstandard der großen Länder kann ich zur Zeit nicht mithalten. a wird noch etwas reichen, aber r fehlt mir schon bald, also bitte sofort liefern. Ich kann dann ab der übernächsten Runde (127) anfangen, ca. 50-60 e zu liefern und dann immer mehr. Bitte antwortet beide in der nächsten Runde.

Welington: Randalien: Hoffe dass es genug r waren. Werde wohl wieder etwas essbares brauchen nächste Runde, oder?

WüsteGorbi: Fundgrube: Ich kann leider keine k mehr weiterreichen. Ich lege ja jedesmal 30% drauf! Hättest Du Lust je 142k zu überweisen, wenn ich 100k weiterreiche und so auf meine Kosten komme? (42 veralten, 100 werden weitergereicht) Wohl kaum. **Alle:** wegen Hungeropfer kann es nächste Runde zu Lieferengpaß bei e kommen.

Zauberland: Afroland: Hoffe die e sind Dir gut bekommen? **Balkonien:** Gib einfach Bescheid wann ich erhöhen kann sofern Du an einer Handelsbeziehung interessiert bist. Steigerung auf 100 sollte ohne weiteres möglich sein, da ich immer Hunger habe. **Welington:** Mehr davon? **Minerva:** Hilfe bei Dir veralten e. Hm dann liefere ich doch genauer, ist für beide besser und ich habe ein paar Handelspartner die auch e gebrauchen können: **Sandistan:** Willkommen zurück. Da ich bei Dir auch viele e veralten sehe werde ich einmal nicht weiter liefern. Solltest Du wieder an guten e's von mir Interesse haben, dann gib Bescheid. **Afroland:** ca 450 e, **Minerva:** laut Vertrag+10, **Welington:** ca. 450 e, **Balkonien:** je nach Industrie zwischen 50 und 100.

So hier einmal einige Reaktionen auf die Idee von Fundgrube und meine Anmerkungen dazu

Balkonien: Die Idee gefällt mir irgendwie. Ob die Höhe des vorgeschlagenen Grundeinkommens von 500 Gold zu viel oder zu wenig ist, müßte dann die Erfahrung zeigen. Wenn der Weltmarkt auf diese Weise gestärkt würde, würden letztlich alle davon profitieren, denke ich.

Bananien: jede Belegung des Weltmarktes ist willkommen. Bei a wäre eine bessere Stückelung nötig. Also entweder Preise wie 2,1 g pro a oder immer 10a als Einheit (für 21g). Oder von der Goldwährung weg gehen, zum Beispiel 10 Silber = 1 Gold. Dann gibt es 1a für 21 Silber, eine I für 400 Silber etc. *(Keine Ahnung ob sich da was im Programm umsetzen lässt, da ich kein Programmierer bin)*

Biberien: Wie wäre es anstatt dessen die Goldproduktion zu erhöhen? Es ist ja so dass es nicht nötig ist mehr als 10 Leute in die Minen zu schicken, da einfach nicht mehr rauskommt. Ein Programmfehler? *(Auch hier habe ich keine Ahnung ob da was steuerbar ist, wird aber vielleicht per Mailan mich von anderer Seite beantwortet)*

DarkCity: Ich bin für die Fundgruben-Idee.

Sandistan: Die Idee mit Gold pro Rd ist sicher nicht schlecht, da sollten die Landesvorstände aber ALLE ihre Überschüsse in den Weltmarkt werfen. Ob das so sein wird wage ich zu bezweifeln. Vielmehr würde meiner Meinung nach bringen die Waren besser zu verteilen wenn es möglich wäre mehr als 4 Länder pro Runde zu beliefern. Wie wäre es mit 68 Transferzeilen? So müsste sich keiner mehr scheuen „unbedeutende“ Handelsbeziehungen einzugehen. Was haltet ihr davon? *(Das sollte ich testen können ob das vom Programm möglich ist, die Frage ist nur in wie weit das die Kleinen trifft, hatte ich mir aber auch schon einmal überlegt, da viele ja Probleme haben Dinge wegen Transfserzeilen zurückzuliefern.)*

Titanien: Ich sehe eine starke Verzerrung in diesem Vorschlag, denn jedem Land wird eine große Summe Gold erhalten, mit der es frei wirtschaften kann. Damit lassen sich sofort 12 I kaufen und für kleine Länder ist das viel. Daher werden dann ziemlich bald die Preise für alle Handelswaren steigen und wir haben den gleichen StatusQuo, nur auf höherem Niveau. Was ich gut finden würde, ist eine Anschubfinanzierung (als Einmalbetrag), damit alle Länder wieder disponierbares Gold haben und vielleicht eine moderate Erhöhung der Förderquoten. Aber auch dann wird sich zeigen, welcher Staatschef mit dem Gold umgehen kann und wer nicht. Also bitte keine festen Einnahmen in exorbitanter Höhe.

Wie viele bereits bemerkt haben gabs in dieser Runde etwas Geld für alle. Woher kommt dieses Geld. Hab ich dem System etwas zugeschustert? Eigentlich ja und eigentlich nein. Ich habe einfach einmal die gesamten e, die normalerweise veraltet wären da sie nicht in die Industrie oder sonst wohin verbraucht werden konnten über eine Art Weltbank verkauft.

Natürlich ist der Preis dafür alles andere als hoch im Vergleich zu Bretton Woods. Angenommen habe ich einmal einen Preis von 2g:1e. Wenig aber doch genug wie ich finde.

Was also mit dem Geld tun. Ich habe es gleichmäßig auf die anderen Länder verteilt was somit jedem Land 205 Gold einbrachte. Vermutlich werde ich das jede Runde so machen was zur Folge hat dass jede Runde evtl. ein Betrag hinzukommt der aber stark variiert oder aber es kommt nichts dazu. Mit diesem Geld können dann wieder Waren gekauft werden.

Entsprechend seht Ihr in der Auswertung auch bei den Ländern Bananien, Fundgrube, Minerva und Sandistan in der Spalte E: Die Anzahl der Spenden für die Bretton Woods Welt und in der g-Zeile die Summe 205 bei jedem Land. Hoffe ich hab mich nirgendwo verrechnet. Bretton Woods dankt den Ländern für Ihre Spende.

Was ich mir auch überlegt hatte war die Einführung einer Weltbank die Luxusgüter anfordert. 1 Luxusgut würde man zum Beispiel durch Einsatz von 5B, 2e, 2r, 1 I bauen können und würde automatisch mit 10 a vergütet. Das Problem ist allerdings wie auch oben dabei die Computertechnische Unterstützung.

Eine andere Möglichkeit ist die Weltbank als Handelspartner einzuführen die zu bestimmten Konditionen handelt, schlechter als Länder aber eben immer handeln kann. Was das Computertechnische angeht so hoffe ich von jemand der die Auswertung bekommt eine Antwort zu bekommen ob und was möglich wäre nur um sagen zu können OK es geht oder nicht. Ob es zu einer Umsetzung kommt ist dann ein anderes Thema, bzw. wie lange das dauern könnte.

Vieles ist wie gesagt möglich, aber was die Umsetzung angeht so ist das in erster Linie ein anderes Problem

Zugabgabefehler:

Ich glaube es gab diesmal keine Zugabgabefehler

Durchschnittswerte aller Länder:

B:13435 k:2523 A:5991 a:19673 E:1713 e:2800 R:1622 r:3309 I:1615 w: 0 g:2035; (125)
 B:14254 k:3090 A:6526 a:21757 E:2274 e:3175 R:2328 r:4076 I:1650 w: 0 g:2275; (123)
 B:12981 k:2760 A:6204 a:18249 E:2158 e:2858 R:2222 r:3862 I:1853 w: 0 g:2233; (122)
 B:13079 k:2562 A:5781 a:15843 E:2066 e:3141 R:2198 r:3676 I:1836 w: 0 g:2223; (121)
 B:12450 k:2506 A:5373 a:16452 E:1966 e:2905 R:2051 r:3507 I:1786 w: 4 g:2263; (120)
 B:12190 k:2288 A:5005 a:16539 E:1879 e:2845 R:1993 r:3378 I:1729 w: 0 g:2242; (119)
 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)

Weltlebensqualität: 0.200616 (0.187816) in Runde 125 (126)
 0.216816 (0.200616) in Runde 124 (125)
 0.212676 (0.216816) in Runde 123 (124)
 0.195927 (0.212676) in Runde 122 (123)
 0.201341 (0.195927) in Runde 121 (122)
 0.187734 (0.201341) in Runde 120 (121)
 0.179731 (0.187734) in Runde 119 (120)
 0.172774 (0.180171) in Runde 118 (119)
 0.169398 (0.172774) in Runde 117 (118)

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.

Grundausrüstung für neue Spieler:

B: 1500 k: 200 A: 500 a: 5000 E:100 e:100 R:100 r:100 I: 100 w: 0 g: 1400

Neuer ZAT wird einmal auf den Mittwoch 20. April festgelegt

Gruß aus Wien

Michael