

S.P.Q.R.

3. Runde
GM: Michael Blumöhr
ZAT: Mi 9. Sept. 1998

EINLEITUNG

Wieder zwei Regeln geändert, u.a. wurde das Änderungsverfahren erleichtert, was in den nächsten Runden wahrscheinlich zu noch mehr Änderungen führen wird. Ansonsten wird das hier noch zum "großen Egonspiel". Ich bin gespannt, was Matthias noch dazu einfällt.

Von so viel Dynamik fühlen sich auch neue Mitspieler angezogen: Wiebke ist (natürlich) dabei und Matthias Schneider stellt Aufnahmeantrag. Ich bin sicher, auch er wird hier bald dazugehören.

Schade, daß es bereits den ersten NMR zu verzeichnen gilt. Das bin ich von Marcus eigentlich gar nicht so gewöhnt. Urlaubsstreß? :-)

Viel Spaß

GÜLTIGES REGELWERK

Es gelten die Startregeln leicht geändert und zusätzlich die Regeln

R.6	Regeländerungsverfahren bei einfachen Regeln	qb.16	(R2C)
R.12	Kujambelbank	qa 19	(R1C)
R.13	Bienenschwarm	qa 20	(R1D)
R.14	Der Egonese	qb 17	(R2D)

Die aktuellen Regeln stehen ab sofort auch auf unseren WWW-Seiten. Die Startregeln und die Auswertung der ersten beiden Runden können dort ebenfalls eingesehen werden (aber die habt Ihr ja eh alle.)

Spieler	alt	Zahl	R1	+R.(1)	-R2(3)	+R4(3)	+R4(4)	±R12	Pkte	Kj alt	neu
Matthias Sachs	70	4				20			90	0	0
Gerrith Roth	75	21					10		85	0	0
Gerd Strucken	40	2	2			20		-5	57	0	500
Georg Richter	60	4						-5	55	0	500
Phillip Müller	40	1	2			-10	10	-9	33	0	900
Marcus Segler	52	nmr			-20				32	0	0
Wiebke Nießen		neu							32	0	0



ZAT:

- Mittwoch 9. September 1998



Optional:

- Kujambelgeschäfte
- Regeländerungsvorschläge
- Presse

MITSPIELER:



Unbedingt:

- Nomiczahl
- Abstimmung über Vertagung bzw. Annahme der Vorschläge A-E (bei Vertagung Pressebeitrag!)
- Abstimmung über Neuaufnahme
- Namen des Egonesen angeben

NEUEINSTEIGER:



- Antrag auf Einstieg

(Die Regeln sende ich auf Anfrage gerne zu bzw. können von unseren Webseiten geladen werden.)

ABSTIMMUNGEN & KOMMENTARE



(Änderung von G.13 und R.5)
von Phillip Müller

"Spielziel"

Annahme: 2 2
1 Enthaltung
abgelehnt

Gerd: wenn ich schon dabei bin, warum soll dann G.13(4) stehen bleiben - es sollte ruhig mehr als eine Siegbedingung geben (dürfen).

Von der Grundidee her finde ich den Vorschlag nicht übel, er ist mir aber insgesamt viel zu kompliziert und deshalb wäre ich erst mal für eine Vertagung - leider ist das hier aber nicht möglich.

Georg: Klasse-Regel, auf jeden Fall dafür. Falls die Regel vertagt werden sollte (was ich nicht für erforderlich halte) würde ich folgende Änderungen vorschlagen: erstens würde ich die Anzahl der Befehle, die ein Spieler abgeben kann, nicht auf einen limitieren, da das den Spielfluß doch ziemlich hemmen würde, und zweitens ist mir das mit den "Positionen in der Regelhierarchie" nicht ganz klar, damit ist wohl die Nummer des Absatzes der Regel gemeint oder ? Und wenn dem so ist, dann würde ich die Absätze lieber als (10), (20), (30) etc durchnummerieren, damit man neue Regeln an beliebiger Stelle innerhalb der Hierarchie einführen kann.

GM: Dieser RÄV konnte nicht vertagt werden, da er eine Änderung einer Grundregel beinhaltet. Bei Grundregeln gibt es den Vertagungsmechanismus jedoch nicht.

Was die Regelhierarchie betrifft, so war das schon in Ordnung, wenn man mal davon absieht, daß es kein Verfahren gibt, wie Orts- und Gegenstandsregeln eingeführt werden.

Gerrit: Dieses Ziel ist wirklich sehr ehrgeizig, nämlich augenscheinlich ziemlich aufwendig gestaltet. Es tut mir zwar leid, einen mit Mühe und Sorgfalt formulierten kreativen Vorschlag von anderthalb Seiten einfach so abzulehnen, aber das ist irgendwie nicht so daß, was ich mir unter Nomic vorstelle. Ich habe aber für Vertagung gestimmt und lasse mich da gerne noch umstimmen.

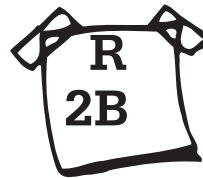
Matthias: Naja, auch hier bliebe offensichtlich noch genug Platz für den gehobenen Schwachsinn, allerdings fürchte ich, daß damit die Nomic-Partie zu einer Agenten-Partie mutieren würde, da man ja eigentlich nur noch an dem

Spiel basteln müßte. Prinzipiell natürlich nicht falsch, nur läuft das leider irgendwie gegen meinen diesmaligen Vorschlag. Deshalb stimme ich erst einmal mit Enthaltung, damit die Spieler zumindest beide Varianten begutachten können, bevor sie sich für etwas entscheiden müssen. Es spricht ja (jedenfalls interpretiere ich die Regeln so) nichts dagegen, daß Phillip uns diese Regeln anschließend nochmals zur Abstimmung vorlegt.

GM: Letzteres kann er sicher, es kostet halt etwas mehr, als wenn man ihn hätte vertagen können.

Phillip: Na, ist vielleicht ein bißchen lang geraten, ich hoffe das schreckt Euch nicht ab.

GM: Wirklich schade um den Aufwand. Sicher ist es schwer, die Siegbedingung zu ändern. Man kann es allerdings auch anders: Einem Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt einfach die zum Sieg notwendige Punktzahl auf einmal gutschreiben, oder?



(Änderung von R.6)
von Gerrit Roth

"Regeländerungsverfahren
bei einfachen Regeln"

Vertagen: 3 2
vertagt

Gerd: So eine zweidrittel-Mehrheit würde ich für die Grundregeln präferieren, für einfache Regeln finde ich das schon viel zu anspruchsvoll.

Georg: Da stimme ich lieber für die Regel von Gerd Strucken. Warum eine einfache Mehrheit für eine Regeländerung nicht ausreichen soll hat mir sowieso noch nie eingeleuchtet. Hoffen wir daß sich die "Ja" Stimmen nicht gleichmäßig ueber beide Stimmen verteilen und - noch mehr - daß nicht beide Regeln gleichzeitig in Kraft treten. Aber das geht wohl wegen Regel G.11 (1) sowieso nicht. Gerrit hat schon recht damit, daß er diese Änderung zuerst angeregt hat, aber letztendlich hat er "müßten wir ... die Regel 6 ändern", nicht "werde ich ... die Regel 6 ändern". Und so originell daß man Urheberrechte einklagen muß ist die Änderung von Regel 6 nun auch wieder nicht.

Was man allerdings jetzt auch überdenken muß ist Regel 4.(4), deren Sinn mir auch nicht ganz einleuchtet. Wenn die Regeln jetzt "leichter"

ABSTIMMUNGEN & KOMMENTARE

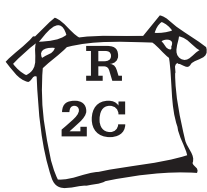
angenommen werden, wird es auch mehr Spieler geben, die gegen eine gültig werdende Regel stimmen.

Matthias: Nachdem R1A ja leider ob der einen Nein-Stimme gekippt ist (und ich fand sie wirklich gut), denke ich, daß Gerrit recht hat und wir das Annahmeverfahren von Regeln erleichtern sollten, sonst treten wir noch in zwei Jahren auf der gleichen Stelle herum. Ich stimme aber trotzdem erst einmal für Vertagen, weil ich denke, daß der von Mike erwähnte Passus (wer gegen eine Regel ist, oder für Vertagen stimmt, muß einen Kommentar dazu abgeben, warum) vielleicht gleich noch mit in diesen Änderungsvorschlag aufgenommen werden könnte.

GM: Es war wirklich nicht schlecht. Allerdings scheint es hier bei der momentanen Praxis nicht nötig zu sein. Eine Pressepflcht bei Vertagung kann auch zu weniger Vertagung insgesamt führen, also durchaus ein zweiseitiges Schwert.

Phillip: Eine Änderung von R6 ist auf alle Fälle sinnvoll! Ich hoffe, daß die beiden Vorschläge sich nicht auspatten und habe deshalb bei beiden für Vertagung gestimmt. Bei Regeländerungen von einfachen Regeln wäre mir eigentlich die 2/3 Mehrheit lieber als eine einfache Mehrheit - bei Gerd's Vorschlag hat mir aber der Mechanismus der Vertagung bei Stimmengleichstand gut gefallen, so daß ich dieser Variante den Vorzug geben würde.

GM: 2/3-Mehrheit hat Euch wohl weniger zugesagt. Die Dynamik der ersten Runden bleibt uns wohl erhalten.



(Änderung von R.6)
von Gerd Strucken

"Regeländerungsverfahren
bei einfachen Regeln"

Vertagen:	2	3
Annahme:	4	1
angenommen		

Gerd: klar, daß ich noch immer für meinen Vorschlag bin, ich halte ihn für angemessen.

Georg: Siehe mein Kommetar zu Regel R2B.

Gerrit: Einfache Mehrheit halte ich für etwas sehr gewagt.

Matthias: Wenn es schon die Möglichkeit der Vertagung gibt, dann denke ich, muß man bei der richtigen Abstimmung nicht unbedingt noch auf die einfache Mehrheit setzen, sondern da wäre ich eher für die von Gerrit gewählten 2/3.

Was ich mich aber momentan viel mehr frage ist, was eigentlich paßiert, wenn R2B UND R2C angenommen werden würden? Welche Regel hat denn dann Vorrang? Überschreibt R2C R2B oder hat R2B schon eine höhere Nummer als R2C und somit Vorrang, oder wie, oder wo, oder was? Ächz - muß es denn immer gleich dermaßen kompliziert werden?

GM: R2B und R2C ändern beide R.6. Georg hat das schon richtig erkannt, nach G.11(1) muß jede Regel einen eindeutigen Text haben, also wären die Regeln nicht gültig.

GM: Achtung: in (2) steht ein "muß"! D.h. wenn Ihr den Preetext vergeßt, so heißt das NMR und entsprechender Punktabzug, da keine davon abweichende Strafe definiert ist. Das wäre für mich durchaus ein Grund gewesen, diesen Vorschlag erst einmal zu vertagen und entsprechend zu verbessern. Hat aber wohl keiner bemerkt, oder?

(8) ist eine interessange Vorbeugemaßnahme gegen vergessliche Einführer von Regelklassen (oder erspart denjenigen etwas Arbeit). Wobei ich neue Regelklassen gerade deshalb interessant finde, da man dort andere Annahmeverfahren ausprobieren kann.



(neue einfache Regel)
von Matthias Sachs

"Der Egonesse"

Vertagen:	2	3
Annahme:	4	1
angenommen als R.14		

Gerd: eine schöne Regel, paßt hervorragend zum Bienenschwarm (beide Regeln passen zu nichts) und selbstverständlich gehören die Egonesen genauso sicher zum AB, wie die Kujambel. Also gar nicht erst vertagen, gleich annehmen.

Georg: Ja jetzt tröstet der uns schon wieder auf irgendwelche fernliegenden Regeländerungsintitiativen. Nein, aber die Regel ist schon recht gut, daher hab' ich mal dafür gestimmt. Ich bin mir aber nicht ganz sicher, wie das

ABSTIMMUNGEN & KOMMENTARE

ganze mit Phillips neuer Agentenregel harmonisieren soll. Ich habe nichts dagegen, 20 verschiedene Spielfiguren irgendwo rumzuschieben, aber die einzelnen "Spielfelder" sollten schon relativ unterschiedlich sein und Egonesen erinnert mich zumindest entfernt an Phillips "Welt". Womit ich nicht sagen will daß ich was gegen Interaktionen zwischen den verschiedenen "Spielen" habe, im Gegenteil. Aber zu ähnliche Spielfelder werden wahrscheinlich dazu neigen, daß die guten Ideen sich nach dem Gießkannenprinzip zu gleichmäßig auf alle Spiele verteilen und am Ende stehen wir mit 15 halbfertigen Spielfeldern ohne Pep da. Also jetzt aber genug geschwafelt, dafür stimmen werd' ich trotzdem mal.

Gerrit: Wer meint, daß ich hier nur wegen TNG-Klüngel zustimme, liegt verkehrt: Diese Regel ist doch eigentlich, äh, ganz sinnvoll.

Aber: Nach dem Wortlaut von (8) werdem vom GM nur die Namen der Egonesen angegeben, aber nicht, welcher Egonese zu welchem Spieler gehört. Dies widerspräche aber wohl (2).

GM: (8) verbietet nicht die Veröffentlichung der Namenszuordnung. Natürlich zwingt der RÄV in dieser Form auch nicht den GM dazu, die Zuordnung zu veröffentlichen. Der GM kann dies aber tun. Außerdem glaube ich auch, daß es so gemeint ist, also werde ich die Zuordnung veröffentlichen.

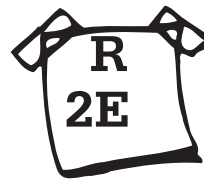
Matthias: Kleine Anmerkung: Wie man den Bemerkungen von Mike entnehmen kann, laufen wohl viele Nomic Partien in eine Ähnliche Richtung: Erst ändert man diese Regel, dann jene, dann die andere. Ich habe aber ehrlich gesagt momentan wenig Lust, um an diesen "technischen Details" herumzufeilen und versuche deshalb, einmal andere Aspekte ins Spiel zu bringen. Schauen mer mal.

Phillip: Der "Egonese" überzeugt mich irgendwie nicht so ganz. Unklar ist auch, ob dadurch spätere Neueinsteiger durch geringeres Alter abgeschreckt werden - welcher Neugeborene will schon mit 7 bis 8jährigen spielen?

GM: Noch etwas zur Interpretation: Ich interpretiere den Tod eines Egonesen mit dem Ausscheiden des Spielers aus der Partie.



Einfach toll,
diese Sache mit
den Egonesen!



(neue einfache Regel)
von Georg Richter

"Das Mäuserennen"

Vertagen: 4 1
vertagt

Gerd: Ich habe erst einmal für eine Vertagung gestimmt, weil mir hier zu viele NOMIC-Punkte vergeben werden. Trotzdem finde ich den Vorschlag so gut, daß ich ihn vorsichtshalber auch befürworte.

Georg: Wenn wir natürlich die Nomic-Punkte ganz abschaffen wollen, macht diese Regel auch nicht mehr viel Sinn. Trotzdem sollten wir alle im Sinne eines geordneten Spielflusses für die diesen Vorschlag stimmen.

Gerrit: Unter 3. ist mir noch unklar, ob jeder Spieler PRO ZUGBEFEHL eine Stimme hat, oder eine Stimme, bei der er sich entscheiden muß, für welchen Zugbefehl er sie abgibt. Ersteres macht eigentlich mehr sinn, dann kann ich mir aber schlecht erklären, wie ein Zugbefehl keine Stimme bekommen kann - Vergeßlichkeit oder was?

Hört sich aber nicht allzu kompliziert und aufwendig an, so daß ich dafür bin.

GM: Über jeden Zugbefehl wird einzeln abgestimmt, dies ergibt sich nach G.11(3). Vergeßlichkeit führt zu einem NMR und keine Stimme sind wohl nur Enthaltungen gemeint.

Matthias: Gefällt mir leider nicht so besonders gut. Zum einen sehe ich da eine noch größere Abstimmungslawine auf mich zukommen, zum anderen läuft es letztendlich doch wohl darauf hinaus, daß alle Mäuse auf dem Feld 24 landen und dann so lange "gegambelt" wird, bis es einmal nicht mehr klappt und die Mäuse doch aus "Versehen" auf die 25 rutschen. Die Andere Variante sieht so aus, daß ich grundsätzlich 25 als Zug angebe und dagegen stimme. Wenn alle anderen auch dagegen sind bekomme ich 25 Punkte und der Rest geht leer aus. Ansonsten habe ich vielleicht auch hier Glück und es gibt zu viele "Angsthasen" die mich mir ihren Ja Stimmen vorbringen. Dann habe ich zwar "nur" 12 Nomic-Punkte mehr herausgeholt, aber das ist ja auch besser als nix.

Zudem, ich denke, so lange es noch die Gewinnregel über die Nomic-Punkte gibt, sollten wir diese wertvollen Nomic-Punkte nicht so einfach herausrücken, sondern lieber nur für Konstruktive Regelvorschläge spendieren. Ich kenne das nämlich aus anderen Nomic-Partien,

ABSTIMMUNGEN & KOMMENTARE

daß zum Schluß nämlich die schönsten und besten Vorschläge abgeschmettert wurden, nur, weil halt der Spieler sonst zu Nahe an der Gewinnpunktzahl gewesen wäre. Wie wäre es denn hier, statt Nomic-Punkten den schon vorhandenen "Kujambel" einzusetzen?

Phillip: In der Hoffnung, daß der Vorschlag angenommen wird habe ich schon mal Speedy Gonzales engagiert. Ich sehe allerdings noch folgende Verbesserungsmöglichkeiten und habe deshalb für Vertagung gestimmt:

Zur Ausgewogenheit des Rennens müßte meiner Meinung nach die Attraktivität von "Nein"s erhöht werden, sonst könnten viele nach der Strategie "Überall zustimmen und dabei Punkte kassieren" spielen. Auch haben die Positionen der Mäuse untereinander wenig

Einfluß und eine Maus kann jederzeit von 0 auf 25 an allen vorbeiziehen.

- Ein Spieler dessen Mäusezugbefehl nicht angenommen wird, bekommt soviel Nomic-Punkte abgezogen wie seine Maus bei Annahme Felder nach vorne gezogen wäre. und/oder alternativ:

- Ein Spieler der gegen einen Mäusebefehl stimmt bekommt 1 (2 ?) Nomic-Punkte

- Die angenommenen Mäusezugbefehle die die höchste Zahl von Feldern vorschieben werden nicht ausgeführt.

- Ein Spieler bekommt jedesmal 1 Nomic-Punkt abgezogen, wenn seine Maus von einer anderen überholt wird

NEUE MITSPIELER



Wiebke Nießen...

wurde einstimmig als neue Mitspielerin aufgenommen. Liebe Wiebke, Dein inzwischen förmlicher Antrag wäre nicht mehr nötig

gewesen - trotzdem schön, so wissen wir, daß Du auf jeden Fall mitspielst. Du darfst also bereits zur nächsten Runde Befehle abgeben und über die diesmaligen Vorschläge mit abstimmen.

Martin Schneider...

stellt diesmal einen Antrag, um als neuer Mitspieler aufgenommen zu werden. Bitte stimmt darüber ab.

REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

G3A

(Änderung von G.11)
von
Georg Richter

"Regeln"

Ich schlage folgenden neuen Text fuer Regel G.11 (3) vor:

(3) In Abstimmungen und Wahlen gemäß einer Regel gelten folgende Grundsätze, sofern nicht eine Regel irgendeiner Hierarchiekategorie etwas anderes bestimmt:

- Alle Spieler sind stimmberechtigt und haben gleich viele Stimmen

- Alle Stimmen haben den gleichen Zählwert.

- Sollte aufgrund widersprüchlicher oder unklarer Regeln die Anzahl der Stimmen oder der Zählwert der Stimmen mindestens eines Spieler nicht eindeutig bestimmbar sein, hat jeder Spieler genau eine Stimme und alle Stimmen haben den gleichen Zählwert.

Georg: Falls einer es nicht bemerkt haben sollte, das wichtige ist nicht der letzte Satz sondern das ersetzen von "einer höheren Hierarchiekategorie" mit "irgendeiner Hierarchiekategorie". Ich finde, daß die Möglichkeit, Spielern zusätzliche Stimmen zu geben oder Stim-

men zu streichen in jede gute Nomic-Partie gehört. Das aber auf "Regeln höher als Grundregeln" zu beschränken, die es normalerweise sowieso nie gibt, macht es einem doch arg schwer.

REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

R3B (Änderung von R8) von Gerd Strucken

"Stimmenzahl"

(1) Solange nicht in einer höheren oder gleich hohen Regelklasse wie der, über die abge-

stimmt wird, etwas anderes bestimmt ist, hat jeder Spieler nur eine Stimme pro Abstimmung und Wahl.

(2) Regeln können auch auf andere Weise, als durch Abstimmungen gültig werden, wenn dies in einer höheren oder gleich hohen Regelklasse so bestimmt ist.

R3C (neue einfach Regel) vorgeschlagen von Gerrit Roth

"Karl-Ransauer-Stiftung"

(1) Spenden

Jeder Spieler und jede Institution oder Einrichtung, die über Kujambelbeträge verfügen kann, hat die Möglichkeit, einen beliebigen Kujambelbetrag an die Karl-Ransauer-Stiftung (KRS) zu überweisen (=zu spenden). Für diesen Vorgang fallen keine Überweisungskosten an.

(2) Aufgabe

Die Karl-Ransauer-Stiftung hat die Aufgabe, den Armen und Bedürftigen zu helfen.

(3) Vorschlag

Jeder Spieler kann jede Runde einen Vorschlag einbringen, was die Karl-Ransauer-Stiftung tun soll. Dieser Vorschlag darf eine oder mehrere mögliche Aktionen enthalten.

(4) Aktionen

Mögliche Aktionen der Karl-Ransauer-Stiftung sind: 1. Überweisen von Geld, Übergeben von Gütern 2. Kaufen von Leistungen/Gütern, soweit dies möglich ist.

(5) Abstimmung

Über einen Vorschlag wird in der darauffolgenden Runde abgestimmt.

Jeder Spieler hat hierbei (Nomicpunkte des Spielers mit den meisten Nomicpunkten + 5 - Nomicpunkte des Spielers) Stimmen, die er pro Vorschlag ungeteilt für ja, nein oder Enthaltung abgeben darf. Sind mehr als die Hälfte aller abgegebenen Stimmen Ja-Stimmen (absolute Mehrheit), so gilt der Vorschlag als angenommen und wird in der Runde der Annahme durchgeführt. Sollten die Ressourcen der KRS nicht zur Durchführung aller angenommenen Vorschläge ausreichen, gelten alle Vorschläge als abgelehnt.

(6) Bindende Spendenzusagen

Gibt ein Spieler eine Spendenzusage ab (bedingt oder nicht bedingt), gilt diese als bindend. Kommt ein Spieler seiner Spendenzusage nicht spätestens eine Runde nach ihrer Abgabe, bzw. nach Erfüllung der Bedingung für die Spende nach, so verliert er für den Rest des Spiels alle Stimmrechte bei der Abstimmung über die Aktionen der KRS.

(7) Veröffentlichungen

Der GM veröffentlicht jede Runde den Konto- und Besitzstand und die durchgeführten Aktionen der Karl-Ransauer-Stiftung, außerdem die Aktions-Vorschläge sowie die Abstimmungen hierüber.

Gerrit: Wir brauchen eine Stiftung für die Armen! Jeder darf an sie spenden und die Ärmsten haben den größten Einfluß darauf, was sie tut!

Außerdem gibt das Leuten mit vielen Nomic-Punkten die Möglichkeit, bei eigenen Regelvorschlägen Spendenzusagen für den Fall der Annahme abzugeben. Dann werden kreative Regelvorschläge nicht nur deswegen abgelehnt, weil man demjenigen die Nomic-Punkte für die Annahme nicht gönnt. Außerdem kann

man als Strafe für "unerlaubtes Tun" eine Spende an die KRS festsetzen.

Ich habe allgemein schonmal "Institutionen" und "Kaufen" mit aufgenommen - wer weiß was so alles noch auf uns zukommt? Das Wachstum des kommerziellen Sektors ist ja bekanntlich unbegrenzt.



GM: Ich bin gespannt auf Eure Kommentare. Und: Wer ist oder war Karl Ransauer? Wird Gerrit uns aufklären?

REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

R3D (neue einfache Regel) vorgeschlagen von Matthias Sachs

Beruf(s)Leben

(1) Jeder Mitspieler (im Weiteren als Egonese bezeichnet) sollte zum Wohle der Allgemeinheit einen Beruf ergreifen. Für jeden Beruf gibt es eine Regel innerhalb der Regelklasse Berufe. In der Regelhierarchie sind die Berufsregeln unterhalb der einfachen Regeln angeordnet.

(2) Jeder Beruf der Klasse Berufe wird nur ein Mal vergeben.

(3) Um einen Beruf zu ergreifen, schreibt der Egonese dem GM den Berufswunsch.

(3.1) War er der einzige mit diesem Berufswunsch, so erhält er ab sofort diesen Beruf.

(3.2) Haben mehrere Egonesen den gleichen Berufswunsch abgegeben, so erhält nur der Egonese mit den meisten Nomicpunkten den Beruf.

(3.3) Der GM führt eine Liste über die von den Egonesen ergriffenen Berufe

(4) Ein Egonese ohne Beruf ist "Arbeitslos" und erhält eine "Beihilfe" von 500 Kj in jeder Runde von der GeMeindekasse (GM) ausbezahlt. Arbeitslose Egonesen benötigen lediglich 30 Egonesische Krafteinheiten (Ek) pro Runde.

(5) In jeder Runde verbraucht ein Egonese die angegebene Zahl Ek (Egonesische Krafteinheiten), diese kann er entweder bei einem Händler erwerben, oder zum Einheitspreis von 20 Kj je Ek beim GroßMarkt (GM).

(5.1) Zu Beginn jeder Runde zieht der GM vom Ek-Konto jedes Egonesen den laut seinem Beruf benötigten Nahrungsbedarf ab.

(5.2) Jeder Egonese kann sich beliebig viele Ek besitzen, der GM führt ein Konto, auf dem der aktuelle Ek Stand vermerkt ist.

(5.3) Sind weniger Ek auf dem Konto als der Egonese benötigt, paßiert folgendes:

(5.3.1) Der GM kauft so lange Ek zum Einheitspreis (20 Kj) bis die benötigte Menge erreicht wurde.

(5.3.2) Stehen nicht mehr genug Kujambel auf dem Konto des Egonesen für die Käufe unter 5.2.1 bereit, so tauscht der GM so lange

Nomic-Punkte in Kujambel um, bis die benötigte Kujambelzahl zu Verfügung steht.

(5.3.3) Hat der Egonese nicht mehr genug Nomic-Punkte für einen Zwangsumtausch, so tauscht der GM dennoch alle verfügbaren Punkte in Kujambel und diese dann in Ek um. Diese Ek werden vom Egonesen verbraucht.

(5.3.4) Die Zahl der fehlenden Ek zu seinem Nahrungsbedarf werden dem Egonesen auf seinem Krankheitskonto als Krankenpunkte verbucht.

Klasse Berufe

1 Bankhalter

1.1 Tätigkeiten

1.1.1 Legt den Sparzinssatz (≥ 0) bei positivem Kujambelkonto fest
1.1.2 Legt den Verlustzinssatz (< 0) bei negativem Kujambelkonto fest
1.1.3 Legt fest, wie weit ein Kujambelkonto negativ werden darf
1.1.4 Legt Umtauschkurs für Nomic-Punkte nach Kujambel fest
1.1.5 Kann besondere Sparangebote bei längerfristiger Kujambelanlage bieten

1.2 Nahrungsbedarf = 200 Ek

1.3 Verdienst = Summe aller positiven Kontostände aller Konten VOR der Auszahlung von Sparzinsen * 0,5 Kj

2 Reporter

2.1 Tätigkeiten

2.1.1 Verfaßt Artikel, die sich mit Egonesien, Egon, oder einem der mitspielenden Egonesen befassen müssen

2.1.2 Ein Artikel muß mindestens 1/4 Amtsblattseite groß sein
1.1.3 Kann für jede Ausgabe beliebig viele Artikel schreiben
1.1.4 Alle Mitspielenden Egonesen sind automatisch Abonnenten der Artikel
1.1.5 Kann Exklusivreportagen mit Sonderkonditionen mit anderen Egonesen vereinbaren

2.2 Nahrungsbedarf = 150 Ek

2.3 Verdienst = Anzahl Abonnenten * Anzahl veröffentlichte Artikel in der aktuellen Auswertung * 100 Kj

REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

3 Lebensmittelhändler

3.1 Tätigkeiten

3.1.1 Kann beliebig viele Ek beim Großen Markt (GM) zum Preis von "ABGERUNDET (Seiten des aktuellen Amtsblatt / 10)" kaufen

3.1.2 Kann beliebig viele Ek bei sich lagern

3.1.3 Verkauft Ek zum Preis von 10 Kj das Stück an andere Egonesen

3.2 Nahrungsbedarf = 100 Ek

3.3 Verdienst = Einnahmen aller Verkäufe Kj



4 Erfinder

4.1 Tätigkeiten

4.1.1 Erfindet Konsumgüter, die von den anderen Egonesen gekauft werden können

4.1.2 Eine neue Erfindung stellt er den anderen Egonesen vor, indem er eine genaue Beschreibung dieser Erfindung mit allen Vor- und Nachteilen und Verkaufspreis veröffentlicht.

4.1.3 Jede neue Erfindung kostet den Erfinder eine Lizenzgebühr, die "Anzahl Worte in der Erfindungsbeschreibung * 5" Kj beträgt.

4.1.4 Die ersten beiden Erfindungen sind Lizenzfrei

4.2 Nahrungsbedarf = 100 Ek

4.3 Verdienst = Einnahmen aller Erfindungsverkäufe Kj

Matthias: Weitere mögliche Berufe:

Arzt, Architekt, Bienenzüchter, Polizist, Richter, ...

Zugegeben, dieser Regelvorschlag ist natürlich nicht "Wasserdicht", aber ich will Euch ja

schließlich kein fertiges Spiel servieren, sondern ihr sollt alle noch an der Gestaltung Egonesiens mitwirken!

Auf geht's - hauchen wir dem Kujambel endlich Leben ein!



**"In your job interview, you told us you're a free spirit.
Free means we don't have to pay you."**

REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

R3E (neue einfache Regel) von Phillip Müller

Vereine

(1) Zweck eines Vereins

Spieler mit gemeinsamen Interessen oder Zielen können sich, um diese zu pflegen, in einem Verein zusammenschließen.

(2) Satzung

Jeder Verein hat eine Satzung. Eine Satzung gilt als Regel der Regelklasse "Satzungen". In der Regelhierarchie sind Satzungen unterhalb der einfachen Regeln angeordnet. Eine Satzung kann ausschließlich über das in ihr selbst festgeschriebene Verfahren geändert werden.

Die Satzung muß festlegen:

- Name des Vereins
- Welche Ziele der Verein verfolgt
- Verfahren und Bedingungen für Aufnahme, Austritt und Ausschluß von Mitgliedern
- Verfahren zur Änderung der Satzung

Darüber hinaus können beliebige weitere Regelungen in die Satzung aufgenommen werden. Diese Regelungen sind für alle Mitglieder des Vereins bindend. Für Spieler, die nicht Mitglied des Vereins hat die Satzung keine Auswirkung. Insbesondere muß für die Aufnahme eines neuen Vereinsmitgliedes immer dessen Einverständnis gegeben sein.

Die Satzung darf nicht gegen gültige Nomic-Regeln verstoßen.

(3) Rechte eines Vereins

Ein Verein ist berechtigt ein eigenes Konto zu führen. Ein Verein hat keinen Zugriff auf Nomic-Punkte, Stimmen oder Konten von Vereinsmitgliedern. Ein Mitglied kann aber nach Satzung zu Überweisungen auf das Vereinskonto oder andere Konten verpflichtet werden.

(4) Gründung eines Vereins

Ein Spieler, der einen Verein gründen möchte veröffentlicht mit seinem Zug die Satzung des zu gründenden Vereins.

Jeder Spieler kann, insofern er durch die Satzung nicht ausgeschlossen ist, mit seinem Zug erklären den Verein in der vorgeschlagenen Form mitzugründen. Der Spieler, der den Gründungsvorschlag gemacht hat tut dies automatisch. Ein Verein ist ab 2 Gründungsmitgliedern erfolgreich gegründet.

Ein Spieler, der einen Satzungsvorschlag gemacht hat, kann diesem für den Fall der Nichtgründung des Vereins zurückziehen oder in seiner Wortlaut und Inhalt abändern. Es gilt der jeweils letzte veröffentlichte Satzungsvorschlag. Wird ein Verein erfolgreich gegründet sind Rückzug bzw. Änderung der Satzung zu ignorieren.

Jeder Spieler kann pro Runde einen Gründungsantrag veröffentlichen, dieser zählt nicht als RÄV nach R.1 (2). Er kann darüber hinaus beliebig viele seiner bestehenden, unangenommenen Satzungsvorschläge abändern oder zurückziehen.

Jeder Spieler kann jede Runde unbegrenzt viele Vereine mitgründen.

(5) Auflösung eines Vereins

Ein Verein wird aufgelöst, wenn:

- Der Verein weniger als 2 Mitglieder hat.
- Die Satzung des Vereins gegen gültige Nomic-Regeln verstößt.

oder

- Eine Regelung der Satzung die Auflösung veranlaßt.

Hat der Verein Bankschulden so sind alle Mitglieder vor der Auflösung verpflichtet diese durch gleiche, anteilige Überweisungen auf das Vereinskonto auszugleichen.

Phillip:

Wie hat Woody Allen mal gesagt (frei zitiert): „Ich wollte schon immer Mitglied in einem Club werden, in den Leute wie ich gar nicht aufgenommen werden.“

Vereine können nach meinem RÄV die unterschiedlichsten Ausprägungen haben. Wer von Euch sich das noch nicht so recht vorstellen kann – stimmt einfach zu und wartet meinen (& andere) ersten Satzungsvorschlag ab.

UND NOCH ETWAS PRESSE

Matthias an Gerrit: Was wird denn nun mit der "Schreib ein Gedicht mit folgenden Worten" - Regel? Bringst Du da demnächst einen passenden Änderungsvorschlag ein, oder sollen wir da erst noch einmal hier, auf der grünen (sorry weißen) Wiese drüber diskutieren?

Phillip an Wiebke: (Hoffentlich) Willkommen im Club! (* Dem kann ich mich nur anschließen. Du darfst also bereits zum nächsten ZAT die ersten Befehle abgeben! Presse und RÄV bitte nicht handschriftlich. Du mußt Deine Befehle nicht per Email oder Diskette schicken, ein Ausdruck genügt. Dank des kürzlich angeschafften Scanners ist das dann auch kein Problem. Danke. *)

Phillip an Gerd: Danke für Dein Lob an R1B. Ich bin privat eigentlich grundsätzlich gegen Zensur, der Vorschlag war eigentlich als Versuch gedacht, was man damit spieltechnisch so alles anstellen kann - leider sahen unsere Mitspieler das eher als Einschränkung ihrer Kreativität, anstatt einer Möglichkeit anderen Knüppel zwischen die Beine werfen zu können (Bei Verwendung von Schlüsselbegriffen - Nomic-Punkt, Kujambel, RÄV - oder Spielernamen durchaus strategisch, Matthias!) Andererseits ist es ja auch beruhigend von aufrechten Demokraten umgeben zu sein. Zum "Richtung festlegen": Mich würde einfach interessieren was jeder Spieler so als Idealvorstellung des Spieles in 5 bis 10 Runden hat. (* Das wäre wirklich intereressant. Aber wahrscheinlich will jeder einfach nur gewinnen ;-) *)

Phillip an den GM: Ist es möglich in die Nomicpunktetabelle am Anfang der Auswertung auch aufzunehmen welchen RÄV der Spieler gemacht hat? Meiner Meinung nach würde das die Übersichtlichkeit erhöhen. (* Meinst Du den neuen oder einen alten Vorschlag? Am Besten wohl beide. Ich fürchte, ich muß mir für die Tabelle ein neues Format einführen, denn schon der Kujambel sprengt sie fast. *)

Gerd an Georg: mit der neuen Regel über Abstimmungen bei einfachen Regel (gleich ob R2B oder R2C) wäre mein Vorschlag zum Spielzug glatt angenommen worden. Die Grundregeln habe ich extra außen vor gelassen, denn dafür wäre ein anderes Abstimmungsergebnis notwendig gewesen, eine Grundregeländerung hätte einstimmig erfolgen müssen - mit Einstimmigkeit habe ich aber nicht gerechnet.

Gerd an Phillip: wer wird denn so böse denken, daß jemand von uns auf die Idee kommt, die Pressepflicht zu umgehen - ob das eigentliche Ziel erreicht wird, sei da mal dahingestellt.

Warum aber über mehrere Regeln nicht einzeln abgestimmt werden können soll, verstehe ich nicht und deshalb will ich nicht zwangsweise als Block abstimmen (wer das will, der kann ja gerne zu allen ja oder nein sagen). Viel interessanter wäre es aber meiner Meinung nach, wenn ein Verfasser mehrere Regeln nicht als Block ändert und sich die anderen dann nur die aussuchen, die sie haben wollen. So etwas kann zu einem ordentlichen Aha-effekt führen.