

# S.P.Q.R.

4. Runde

GM: Michael Blumöhr

ZAT: Mi 9. Okt. 1998

## EINLEITUNG

Diesmal habe ich meine Kommentare vor Eurer Zugabgabe und der Kenntnis der Abstimmung geschrieben, deshalb stehen sie auch an erster Stelle. Anmerkungen zu Euren Kommentaren sind dann *kursiv* gesetzt. Diese sind diesmal allerdings sparsam ausgefallen, da ich erst am Sonntagabend zur Auswertung kam. Deshalb der besondere Service diesmal: Besonders dringende Fragen beantworte ich auch zwischen-drin, wenn sie per Email gestellt werden.

Ansonsten freue ich mich über den Zuwachs, stellen doch gleich 2 Spieler diesmal einen Antrag zum Mitspielen.

Weiterhin viel Spaß

## GÜLTIGES REGELWERK

Es gelten die Startregeln soweit nicht geändert

G.11	Regeln	qc.18	(G3A)
R.6	Regeländerungsverfahren bei einfachen Regeln	qb.16	(R2C)
R.8	Stimmenzahl	qc.19	(R3B)
R.12	Kujambelbank	qa 19	(R1C)
R.13	Bienenschwarm	qa 20	(R1D)
R.14	Der Egonese	qb 17	(R2D)
R.15	Karl-Ransauer-St.	qc.19	(R3C)
R.16	Vereine	qc.22	(R3E)

Die aktuellen Regeln stehen auch auf den WWW-Seiten. Die Startregeln und die bisherigen Auswertungen können dort ebenfalls eingesehen werden.

Spieler	alt	Zahl	R.1	$\pm R4(1)$	$-R2(3)$	$\pm R4(3)$	$+R4(4)$	$\pm R.12$	Pkte	Kj	alt	neu
Gerrith Roth	85	7	7					10	102	0	0	0
Matthias Sachs	90	3						10	-5	95	0	515
Gerd Strucken	57	3			20	10	-5	82	515	515	1045	
Georg Richter	55	3			20				75	515	515	530
Phillip Müller	33	8			20				53	927	927	955
Marcus Segler	32	3						<30>	32	0	0	0
Wiebke Nießen	32	3							32	0	0	0
Martin Schneider		neu							32			0



ZAT:

- Mittwoch 9. Oktober 1998

## MITSPIELER:

Unbedingt:



- Nomiczahl
- Abstimmung über Vertagung bzw. Annahme der Vorschläge A-G (bei Vertagung Pressebeitrag!)
- Abstimmung über Neuaufnahme
- Name des Egonesen (falls noch nicht)



Optional:

- Kujambelgeschäfte
- Karl-Ransauer-Stiftung
- Vereinsgründungsanträge
- Regeländerungsvorschläge
- Presse



## NEUEINSTEIGER:

- Antrag auf Einstieg

## ABSTIMMUNGEN & KOMMENTARE



### (Änderung von G.11) von Georg Richter

"Regeln"

Annahme: 6 1  
angenommen

**GM:** Da hat Georg G.11(3) wohl etwas falsch interpretiert. Da steht im Original: "In Abstimmungen und Wahlen gemäß einer Regel gelten folgende Grundsätze, sofern nicht eine Regel einer höheren Hierarchiekategorie etwas anderes bestimmt." Mit der höheren Hierarchiekategorie ist nicht eine Klasse über den Grundregeln gemeint (die kann es gar nicht geben, wenn Ihr mal genau nachliest), sondern eine höhere Klasse, als die Regel, welche die spezielle Abstimmung regelt. Man kann also, ohne G.11 ändern zu müssen, eine Regelklasse unterhalb der einfachen Regeln einführen, die andere Stimmverteilungen vorsieht, wenn dies in einer einfachen Regel erlaubt wird. Alle Klarheiten beseitigt?

Wird diese Regel so angenommen, so dürfte das zu ziemlichen Problemen führen, denn dann darf eine einfache Regel auch den Zählpunkt bei den Abstimmungen über Grundregeln ändern. Das kann ja heiter werden. Immerhin dürfte der dritte Satz einige Unklarheiten auffangen. Sonst wäre es fast schon ein guter Schritt zum Sieg gewesen :-)

Und dazu hat uns auch Martin Ahlemeyer, der Autor der Startregeln etwas mitzuteilen: Obwohl ich nicht mitspiele, verfolge ich die Partie als Autor der Ausgangsregeln natürlich mit Interesse. Deshalb ein Kommentar:

Der Regeländerungsvorschlag G3A von Georg Richter beruht auf einem Mißverständnis. In G.11(3) wird "höhere Hierarchiekategorie" nicht auf die Grundregel 11 bezogen, was natürlich keinen Sinn macht, da es eine höhere Hierarchiekategorie als die Grundregeln nicht geben kann, solange nicht das gesamte Grundregelsystem grundlegend verändert ist. Vielmehr bezieht sich "höhere Hierarchiekategorie" auf die potentiell von den Mechanismen von G.11(3) abweichende Regel. Konkret: Wenn es eine neue Hierarchiekategorie von Regeln unterhalb der einfachen Regeln gibt (sagen wir "Verordnungen") und eine einfache Regel bestimmt, daß bei Verordnungen andere Grundsätze gelten als in G.11(3) beschrieben, dann ist das völlig korrekt und nach G.11(3) zulässig. Insoweit ist der Regeländerungsvorschlag überflüssig.

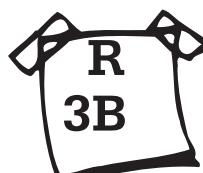
Zugleich enthält er die Gefahr, daß mittels einer einfachen Regel das Änderungsverfahren von Grundregeln verändert werden könnte. O.k., das kann man wollen, aber das kann auch leicht im Chaos enden.

**Gerd:** Die Regel ist ja für Regeln höherer Hierarchiekategorien sowieso nicht haltbar (Abs.3, 2.Halbsatz), und in sich nicht ganz schlüssig, weil sie in diesem Wortlaut G11(2) widerspricht. (\* Warum sollte sie denn G.11(2) widersprechen? Die neue G.11(3) bestimmt doch nur einige Grundlagen für Abstimmungen. \*)

**Gerrit:** Ich mußte meine grauen Zellen schon ein bißchen anstrengen, um zu verstehen, worum es hier eigentlich geht. Aber es scheint mir eigentlich ganz sinnvoll zu sein.

**Matthias:** Seufz - schon wieder ein Grundregelverbesserer - wird das denn jetzt Egonesien retten? Und eigentlich feilt Georg damit ja schon ziemlich heftig an den Grundrechten der egonesischen Demokratie herum, und vermutlich (wie in jeder guten Nomic-Partie) bekommt der Führende weniger (keine?) Stimmanteile und die zurückliegenden mehr. Also sollte ich was dafür tun, daß jemand anderes - also z.B. Georg in Führung geht.

**Phillip:** Erst wollte ich gegen diesen Vorschlag stimmen, weil er grundsätzlich den Ansatz bietet sämtliche Grundgesetze auszuhebeln (Wenn nur noch ein Spieler eine Stimme hat...). Aber dann dachte ich - warum eigentlich nicht?



### (Änderung von R.8) von Gerd Strucken

"Stimmenzahl"

Vertagen: 2 5  
Annahme: 4 3  
angenommen

**GM:** Nochmal die Stimmenzahl. Diesmal als einfache Regel. Diese Variante erlaubt jetzt auch unterschiedliche Stimmzahlen bei Abstimmung über einfache Regeln. (2) ist überflüssig, da es schon in R.6(8) enthalten ist und auch G.11(2) erlaubt bereits andere Verfahren.

**Georg:** Geht genau in die selbe Richtung wie mein Regelvorschlag G3A. Ich glaube wir haben beide das selbe gemeint aber verschiedene Regeln geändert, und wenn ich mir die Lage genau betrachte, sind eigentlich auch

## ABSTIMMUNGEN & KOMMENTARE

beide Regeländerungen sinnvoll und nötig um wirklich die beabsichtigte Änderung (d.h. Einführung der Möglichkeit Abstimmungsmodalitäten zu verändern) herbeizuführen. Am sinnvollsten wäre wohl eine Änderung im Paket gewesen, doch wir haben wohl beide die jeweils andere Hälfte des Pakets übersehen.

**Gerd:** klar, daß ich für meinen eigenen Vorschlag stimme, ich habe auch nach nochmals gem lesen keine Lücke gefunden.

**Gerrit:** Ganz schön gewagt, da so einfach mir nichts dir nichts was ohne Erläuterung in den Raum zu stellen. (1) scheint mir etwas sinnlos zu sein, da G.11 doch immer aus der "höheren Regelklasse" in alle Abstimmungen hineinwirkt, oder? Da ist der Ansatz von Georg doch besser.

(2) klingt aber gut, deswegen für Vertagung.

**Matthias:** Sorry, Gerd - aber warum ist denn der Absatz 2 gleich vollkommen aus der Regel R8 in Deinem Vorschlag herausgefallen? (\* *R.8 hatte doch nur einen Absatz.* \*) Und ehrlich gesagt, so ganz ohne Statement finde ich den Vorschlag doch einwenig „nackt“ - da müssen wir wohl nochmals drüber tagen.

**Phillip:** Ja! Leider gilt das Ganze noch nicht für Einfache Regeln sondern nur für die neuer, niedriger Hierarchieklassen da die Grundregel G11 (2) Vorrang hat. Sollte Dein Vorschlag eine satte Mehrheit bekommen, nimm doch gleich die entsprechende Änderung der Grundregel in Angriff. (\* *Warum soll das nicht auch für einfache Regeln gelten? Es steht in beiden Absätzen "gleich hohe Regelklasse".* \*)

Vertagung gestimmt. damit wir erst mal abwarten können was aus den Vorschlägen G3A und R3B so wird.

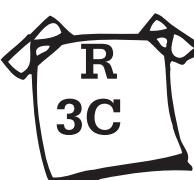
**Gerd:** warum soll ich nicht auch die Stiftung unterstützen, diese Art von Förderung kommt in erster Linie den später eingestiegenen Spielern zugute und macht es auch in höheren Runden noch interessant, am Spiel teilzunehmen. Der Vorschlag entbehrt nicht einer gewissen Kreativität und erinnert mich ein wenig an die Zwergengilde (GERUSIA). Also gar nicht erst vertagen, sondern zustimmen.

**Gerrit:** Karl Ransauer (oder heißt der Ramsauer?) ist eine Kunst- und Kultfigur, die den "Gute-Nacht-News" bei "RTL Samstagnacht" entstammt. (\* *Kein Wunder, daß ich den nicht kenne, diesen Sender haben wir nicht* \*) Er ist der Prototyp eines Versagers schlechthin. Über ihn wird immer berichtet im Stil: "Karl Ransauer ist tot. Der wohl erfolgloseste Koch..." und dann ein paar Scherze über sein Leben. In jeder Folge hat er einen anderen Beruf (erfolglosester Erfinder, etc.). Warum soll ich Euch übrigens aufklären? Werft doch mal einen Blick in die BRAVO, die machen das wohl ganz gut... ;-)

**Matthias:** Schon allein die Unwissenheit des GMs (kicher) ist ein Grund, die Regel einzuführen. Außerdem gefällt mir der Vorschlag außerordentlich gut - ups, grad sehe ich, daß es hier eine neue Abstimmungsregel mit anders aufgeteilten Stimmenverhältnissen gibt - also müßte vorher eigentlich die Grundregeländerung angenommen werden. Ähm - schon wieder so was schwammiges.

Werden denn alle Regeln einer Runde simultan eingeführt? (Dann hätte Gerrit' s Vorschlag ja keine Chance) oder in einer bestimmten Reihenfolge? Ach, so - was nicht verboten ist, ist ja erlaubt und außerdem entscheidet ja der GM immer nach bestem Wissen und Gewissen, oder so. Na denn - alle für Gerrit, oder? (\* *Ich interpretiere das so: Die Regeln werden simultan am Ende der Runde gültig. Hat man dann den neuen Satz Regeln, kann man schauen, was ungültig wird. Es kann ja auch bereits existierende Regeln betreffen.* \*)

**Phillip:** Ebenfalls ein Ja ohne großes Nörgeln. Sollte der Antrag allerdings vertagt werden möchte ich einwenden, daß „Nicol-Bolas-Stiftung“ eigentlich ein viel besserer Name wäre. (\* *Schon wieder eine "Bildungslücke" ???* \*)



(neue einfache Regel)  
von Gerrit Roth

"Karl-Ransauer-Stiftung"

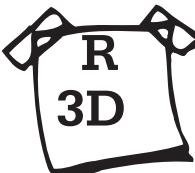
Vertagen: 1 6  
Annahme: 6 1  
angenommen als R.15

**GM:** Nun ja, das Abstimmungsverfahren widerspricht der (alten Fassung von) G.11(3), nach der alle Spieler gleich viel Stimmen haben müssen. Ist G3A durch, dann ist das natürlich kein Problem mehr.

**Georg:** Gute Idee, und sogar sinnvoll. Wenn allerdings meine Regeländerung G3A nicht angenommen wird, können wir Absatz (5) gleich mal vergessen. Daher hab' ich auch für



## ABSTIMMUNGEN & KOMMENTARE



(neue einfache Regel)  
von Matthias Sachs

Beruf(s)Leben

Vertagen: 4 3  
vertagt

**GM:** Wieder so eine Monsterregel ;-) Ansonsten natürlich eine nette Idee. Wechseln kann man einen Beruf übrigens wohl so, indem man einfach einen neuen ergreift. Dabei ist allerdings offen, was mit dem bisherigen Inhaber passiert. Hat dieser keinen neuen angegeben, will er dann implizit den alten behalten? Oder kann man keinen Beruf wählen, den ein anderer gerade inne hat?

Da kein Änderungsverfahren für Berufe definiert ist, gilt R.6.

**Georg:** Aha, da kommt sie also endlich, unsere langersehnte große Egonesien-Regel und Matthias hat das in ihn gesetzte Vertrauen (mit den angenommenen Regeländerungen) sicherlich rechtfertigt. In der Sache bin ich mit der Regel ganz und gar einverstanden, aber glaube daß es noch jede Menge undichte Stellen gibt und habe daher die folgende Vorschläge zu Änderungen.

Manche davon sind vielleicht pedantisch aber wir sollten die Regel doch an ein paar Stellen absichern:

1. Es ist vielleicht sinnvoll eine neue Regelklasse für ganz Egonesien (nicht nur für die Berufe) einzuführen, da wir so einfacher zusätzliche Modalitäten einführen können, zum Beispiel daß bestimmte Regeln von bestimmten Berufen verändert werden können.

2. So sollte auch irgendwo hieb- und stichfest festgesetzt werden (was nämlich nicht so einfach ist), daß der Bankhalter Regeln R.12 (5) und R.12 (6) ändern kann.

3. Warum ein Beruf nur einmal vergeben werden darf leuchtet mir eigentlich nicht ganz ein.

4. Regel 5.3.3 sollte vielleicht noch etwas überarbeitet werden: Es ist wohl gemeint daß ein Spieler nur existierende Nomic-Punkte umtauschen darf (das Konto darf also nicht unter 0 sinken). Nach den Spielregeln ist ein negativer Nomic-Punkte-Kontostand aber durchaus möglich (wird aber eben mit Spielausschluß bestraft). Das heißt der GM könnte die Regel so interpretieren daß Nomic-Punkte zweck Ernährungsbedarf unter 0 Punkte sinken können und der Spieler damit ausscheidet.

5. Noch ein Vorschlag von der pedantischen Art: Der Preis bei dem der Lebensmittelhändler Eks beim GM kaufen kann ist wohl "per Stück gemeint", aber so wie die Regel formuliert ist würde ich es eigentlich als einmalige Zahlung "für beliebig viele" Eks verstehen.

6. Was passiert wenn ich einen neuen Beruf vorschlage und ihn mir auch selbst wünsche ? Darf ich den neuen Berufswunsch schon mit dem Zug, der über diesen Beruf abstimmmt, abgeben ? Oder muß ich warten bis die neue Berufsregel angenommen wurde ? Und wann in der Runde erfolgt die Berufsvergabe ? Vor oder nach anderen Änderungen des Punktestandes ? Ich glaube es wird überhaupt zunehmend dringlicher die Reihenfolge aller Nomic-Aktionen zu definieren und habe eine entsprechende Regel eingebracht !

Trotz alledem: alles Gute dieser Regel !

**Gerd:** klar brauch die Egonesen einen Beruf, aber eigentlich sollten wir sie erst noch mit Kindergarten und Schule erfreuen, oder etwa nicht ?

Außerdem fehlt noch der Arzt in der Berufsaufstellung, oder wie soll man von den Krankenpunkten wieder runter kommen (was man übrigens nicht bezahlen kann, da man ja nix mehr hat)?

Ich bin übrigens für die Annahme, gerade weil der Vorschlag so lückenhaft ist, das hat seinen besonderen Reiz.

**Gerrit:** Im Prinzip natürlich sehr gut. Die Berufe finde ich allerdings noch verbesserungsbedürftig. Der Bankhalter ist viel zu mächtig. Erstens verdient er jede Runde die HÄLFTE aller vorhandenen Kujambel. Zweitens kann er sich dann den Habenzinssatz beliebig hoch setzen - der reichste Mann wird er also auf jeden Fall und könnte dann noch den Nomicpunkte-->Kj-Umtauschkurs runter (z.B. auf 1:1) setzen, so daß auch nie jemand seinen Reichtum einholen kann. Die einzige Konsequenz aus seinem Reichtum würde dann sein, daß nie eine Regel eingeführt wird, was einem die Kj überhaupt nützen (z.B. Rückumtausch in Nomicpunkte).

Wenn der Reporter reich werden wollte, bräuchte er einfach nur unendlich viele kurze Artikel veröffentlichen.

Mein Vorschlag (wenn es zur Vertagung kommt:) Den Vorschlag nochmal ohne Berufe einbringen, die Berufe diskutieren wir dann am besten einzeln aus.

**Phillip:** Im Ansatz gut aber in den Details mangelhaft bis ungenügend. An folgenden Stellen

## ABSTIMMUNGEN & KOMMENTARE

sehe ich Verbesserungsbedarf: Die Regelungen zum Nahrungsbedarf sind zu umständlich; es ist unklar warum ein Bankhalter doppelt soviel wie ein Lebensmittelhändler verdrückt, mehr als 6 Arbeitslose.

(5.3.3) in dieser Form verhindert meiner Meinung nach nicht, daß alle Nomic-Punkte eines Spielers umgetauscht werden & er somit ausscheidet.

Es fehlt das Verfahren zum Wechsel / Aufgabe des Berufs (Jetzt wo Du Bienenzüchter bist legen wir mal fest was Du zusätzlich noch so alles für uns machen muß...)

Für mich ist unklar ob die Regel R.12 oder die Anordnungen des Bankhalters Vorrang haben. Wenn die Befugnisse des Bankhalters nicht durch Grenzwerte eingeschränkt werden sollte dieser in kürzester Zeit alle anderen Spieler an die Wand spielen können. Was passiert wenn ein Bankkonto die festgelegte Negativgrenze erreicht / überschreitet?

Welche Auswirkung hat eine Erfindungsbeschreibung im Spiel? Ich denke doch, daß eine Erfindung nicht Einfluß auf z.B. Kontostand, Nahrungsbedarf, Nomic-Punkt, Stimmen oder so haben kann?

Mitspieler gilt. Allerdings bin ich mir sowieso nicht so ganz im klaren, ob Egonesien ein "Spiel im Spiel ist" oder ob ganz Nomic in Egonesien stattfindet, das ist nicht genau definiert, oder ?

**Gerd:** auch ein schöner Vorschlag und auch der ist nicht wasserdicht - aber er hat das Potential, die Kommunikation enorm zu erhöhen. Darum bin ich für die Annahme und dann -> "Schaunmermal"

**Gerrit:** Naja, warum denn nicht? Beim Wort "Satzung" läuft es mir allerdings (wegen meiner letzten Klausur im Öffentlichen Recht) kalt den Rücken runter. Fehlen nur noch "Rechtsverordnungen" und "Verwaltungsakte".

**Matthias:** Super, Phil - das ist eine Regel nach meinem Geschmack, die ich als TNG-Chef einfach nur begrüßen kann. Endlich kann ich hier genau die Vereine gründen, die ich mir schon immer gewünscht habe (wie war das noch, mit der Bienenzüchterei?). Bei mir TÜRMEN ;-) sich schon die Vorschläge, also immer mal los!



**GM:** Dieser Vorschlag hat mir in dieser Runde am Besten gefallen. Da wird ein neues Spielelement eingeführt, das sich mit der Einführung und Änderung von Regeln befaßt. Zudem werden Regeln geschaffen, die nicht mehr für alle Spieler gelten, sondern nur noch für die Mitglieder der Vereine. Hier haben wir außerdem den Fall, daß Regeln einer untergeordneten Klasse nicht durch allgemeine Abstimmung gültig werden, sondern durch Beitritt.

 **Die neue Regelklasse erhält den Buchstaben "S" für Satzungen.**

**Georg:** Ich glaube diese Regel hat großes Potential und in der Sache finde ich auch keine Mängel, aber ich würde es gerne sehen wenn sie ausdrücklich auf Egonesien ausgedehnt wird, so daß sie sowohl für Egonesier als auch für

## ZU R2B

(vertagter Vorschlag zur Änderung von R.6)

**Gerd:** nach der gültigen Bestimmung von R6(2) muß in dieser Runde über R2B neu abgestimmt werden und der Vorschlag ist nicht gemäß R6(4) geändert, somit kann ich ihn nur ablehnen. Er würde ja meine eigene Änderung zunichte machen und das ist nicht in meinem Interesse.

Wieviele unvollständige Züge (ein Zug, bei dem diese Abstimmung fehlt ist meiner Meinung nach nicht vollständig nach R2(2)) wird es da wohl geben ?

**GM:** Keine, denn diese Abstimmung war nicht nötig. Irgendwie scheinst Du eine andere Fassung von R.6 zu haben. Auch in der alten Fassung steht etwas von in der nächsten Runde erneut veröffentlichen und dann darüber abstimmen. Einfach direkt über die Vertagung abzustimmen, ohne dem Autor eine Chance zur Änderung zu geben, wäre ja auch ziemlich unsinnig. Nach der neuen Fassung ist das natürlich immer noch so. Über einen vertagten Vorschlag wird erst wieder abgestimmt, wenn ihn der Autor erneut vorgelegt hat, was die entsprechenden Autoren in dieser Runde auch getan haben. Dann ist er wie ein ganz gewöhnlicher RÄV zu behandeln.

## REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

### G4A

(Änderung von G.11)  
von  
Phillip Müller

"Regeln"

- (1) Jede Regel muß einen eindeutig bestimmten Text haben. Zusätzlich kann jede Regel beliebig viele Grafik-Anhänge haben.
- (2) Eine Regel kann nur Gültigkeit erlangen, nachdem alle Grafik-Anhänge dieser Regel vom GM veröffentlicht worden sind.
- (3) Regeln können nur durch Abstimmung der Spieler oder durch Notstandserlaß des GM gültig werden, es sei denn, eine Regel einer höheren Hierarchieklassie erlaubt ein anderes Verfahren.
- (4) In Abstimmungen und Wahlen gemäß einer Regel gelten folgende Grundsätze, sofern nicht eine Regel irgendeiner Hierarchieklassie etwas anderes bestimmt:
  - Alle Spieler sind stimmberechtigt und haben gleich viele Stimmen
  - Alle Stimmen haben den gleichen Zählerwert.
  - Sollte aufgrund widersprüchlicher oder unklarer Regeln die Anzahl der Stimmen oder der Zählerwert der Stimmen mindestens eines Spieler nicht eindeutig bestimmbar sein, hat jeder Spieler genau eine Stimme und alle Stimmen haben den gleichen Zählerwert.
- (5) Regeländerungen, die in irgendeiner Weise Regeln berühren, die die Zulässigkeit oder Modalitäten von Regeländerungen betreffen, sind grundsätzlich erlaubt. Selbst Regelände-

rungen, die sich selbst ganz oder teilweise in Frage stellen, sind möglich.

(6) Insbesondere sind für bestehende Regeln folgende Regeländerungen gültig: ein oder mehrere neue Grafik-Anhänge werden hinzugefügt, ein oder mehrere bestehende Grafik-Anhänge werden entfernt, ein oder mehrere bestehende Grafik-Anhänge werden durch neue ersetzt, ein oder mehrere bestehende Grafik-Anhänge werden einer anderen Regel zugeordnet.

(7) Alles, was nicht verboten ist, ist erlaubt.

#### Neue Einfache Regel:

Grafik-Anhänge

- (1) Jeder Grafik-Anhang kann eine beliebige Mischung aus Bildelementen und Textelementen sein.
- (2) Ein Grafik-Anhang kann entweder eine Funktion innerhalb der Regel haben oder regelerläuternd sein.
- (3) Der GM gibt bekannt in welcher Form er Grafik-Anhänge als Teil eines Regeländerungsvorschlags annimmt.
- (4) Die Veröffentlichung von Grafik-Anhängen als Teil eines eingebrachten Regelvorschlag kann vom GM als Teil der Auswertung oder als Titelbild des jeweiligen Amtsblattes erfolgen.
- (5) Textelemente eines Grafik-Anhangs gelten nicht als Regeltext

**Phillip:** Denkbar sind z.B. Stadtpläne, Bau- & Bastelanleitungen, Personalausweise für Ego-

nosen, Poster die für neue Mitspieler werden, oder oder oder...

### R4B

(Änderung von R4)  
von  
Gerrit Roth

"Punktvergabe"

- (1) bis (3) wie bisher

(4) Ein Spieler, der gegen einen gültig werdennden Regelvorschlag gestimmt hat, erhält eine Biene. Der GM veröffentlicht in der Auswertung, wieviele Bienen (die in der Mehrzahl einen Bienenschwarm bilden) jeder Spieler besitzt.

**Gerrit:** Es geht hier natürlich nicht vorrangig um die Bienen, sondern um die Abschaffung der Nein-Stimmen-Prämie, die jawohl nach allgemeiner Meinung nach der Änderung des Abstimmungsrechts etwas fehl am Platze ist. Als kleine Entschädigung für die ewigen

Neinsager sollen nun endlich die kleinen, süßen Brummer ins Spiel kommen.

Sollte die Karl-Ransauer-Regel diese Runde angenommen worden sein, spende ich im Falle einer Annahme dieses RÄVs 120 Kj (=60% der Annahmeprämie) an die KRS.

## REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

### R4C

(Änderung von R.4 & R.6)  
von  
Gerd Strucken

R.4 "Punktvergabe"

neuer Absatz (5):

(5) Einem Spieler, der einen Vertagten Regeländerungsvorschlag zurückzieht, weil er der Meinung ist, daß dieser Vorschlag so nicht angenommen werden wird, werden abweichend von (3) nur fünf Nomicpunkte von seinem Konto abgezogen.

R.6 "Regeländerungsverfahren bei einfachen Regeln"

neuer Absatz (2):

(2) Sollten mehr "Ja" als "Nein"-Stimmen für die Vertagung abgegeben werden, so wird die zweite Abstimmung nicht mehr ausgewertet. Der Vorschlag wird vertagt.

In der Runde, die auf die Runde folgt, in der der Spieler von der Vertagung erfährt, kann der Vorschlag vom Spieler mit gleichem oder geändertem Wortlaut erneut vorgelegt oder zurückgezogen werden.

### R4D

(Änderung von R.6)  
(vertagter R2B)  
von Gerrit Roth

"Regeländerungsverfahren bei einfachen Regeln"

(1) bis (5) wie bisher

(6) Sollte ein Vorschlag nicht vertagt sein, so ist er angenommen, falls mindestens drei Fünftel der abgegebenen Stimmen JA-Stimmen sind (3/5-Mehrheit).

(7) und (8) wie bisher

**Gerrit:** Also, hier nochmal mein Vorschlag zur notwendigen Mehrheit bei Regeländerungen. Ich finde einfache Mehrheit wirklich etwas übertrieben, da kann doch fast jede dahergelaufene Spinnerei angenommen werden, wenn sich nur ein paar Brüder (Resp. Schwestern) Leichtfüße finden, die mal eben so zustimmen. Aber was ist denn eine Gegenstimme? Doch wohl ein in ehrlichem Anstand erhobenes Wort, das nicht ohne Grund gegen die Sache als solche erhoben wird. Dürfen wir in dieser ohnehin so schnellebigen Zeit denn fast die Hälfte dieser begründeten Einwände - ja fast würde ich sagen Hilferufe - einfach so

überhören? Sollen wir wirklich auf dem heiligen Altar der "Dynamik" den gesamtpartiellen Konsens opfern?!?

Als kleines Zugeständnis an die Dynamikfans bin ich aber immerhin von 66% Zustimmung auf 60% runtergegangen. Und jetzt sagt nicht, das wäre lächerlich - es ist immer noch deutlich mehr als einfache Mehrheit.

Sollte die Karl-Ransauer-Regel diese Runde angenommen worden sein, spende ich im Falle einer Annahme dieses RÄVs 120 Kj (=60% der Annahmeprämie) an die KRS.

## EGONESEN

Folgende Namen habt Ihr Euren Egonesen gegeben:

Gerrith Roth	Egon 42	0
Matthias Sachs	Zego Nogenog	0
Gerd Strucken	Thoregon	0
Georg Richter	Egon von Wegen	0
Phillip Müller	Käpt'n Egon	0
Marcus Segler	Alfred (kein gültiger Name, der er "Egon" nicht enthält -> keine Pkte)	
Wiebke Nießen	Egoistin	0
Martin Schneider	N.N. (Namen mit dem nächsten Zug abzugeben)	

## REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

### R4E

(Änderung von R.14)  
von  
Matthias Sachs

(AndGM: Dazu gehört das Titelbild)

#### Egonesien

(1) Egonesien wird dargestellt durch Landschaftsgrafiken, die jeweils eine Seite innerhalb des Amtsblattes einnehmen - die ab jetzt als Landschaftsseite bezeichnet werden.

(2) Die Landschaftsseiten Egonesiens werden vom GM in der richtigen Reihenfolge auf nacheinanderliegenden Amtsblattseiten veröffentlicht und bilden die fortlaufende egonesische Landschaft (die nur aus drucktechnischen Gründen auf mehrere Amtsblattseiten verteilt wird).

(3) Startbild ist die im Rahmen dieses Regelvorschages veröffentlichte Landschaftsgrafik.

(4) Per Definition ist in Egonesien an der Seite Norden, an sich der Seitenkopf der Amtsblattseite befindet.

(5) Eine Landschaftsseite kann nur nach Westen oder Osten verlassen und nur von Westen oder Osten durch die Egonesen betreten werden. Da die Landschaftsseiten eine fortlaufende Landschaft bilden, betritt ein Egonese, der eine Landschaftsseite gen Westen verläßt, die vorhergehenden Landschaftsseite (d.h. die vorherige Seite im Amtsblatt ist auch eine Landschaftsseite) von Osten und läuft auf dieser weiter. Seine Nord-Süd Position (also der Abstand zum Seitenkopf bzw. Seitenfuß) beim Eintritt ist die gleiche, bei der er die andere Landschaftsseite verlassen hat.

(6) Will ein Egonese eine Landschaftsseite in eine Richtung (Westen oder Osten) verlassen, an die sich keine neue Landschaftsseite anschließt, so ist dies nicht möglich - außer, er macht eine Entdeckung.

(7) Die maximale Größe, die Egonesien durch eine Entdeckung erhalten darf, ist "ABGERUNDET (Anzahl Egonesen / 2) \* Landschaftsseiten". (Ausnahme: Wenn im Westen und Osten gleichzeitig eine Entdeckung durchgeführt wird, kann die maximale Größe auch überschritten werden.) Einmal entdeckte Landschaftsseiten von Egonesien bleiben bestehen, d.h. es werden keine Landschaftsseiten durch das Ableben von Egonesen entfernt. Die Anzahl der noch zu entdeckenden Landschaftsseiten wird vom GM jeweils am

Rundenende bestimmt und in der Auswertung als "Unentdecktes Land" veröffentlicht.

(8) Die egonesische Landschaft wird in Egonesischen Meilen vermessen - die Größe einer Egonesischen Meile ist auf der ersten veröffentlichten Landschaftsseite Egonesiens durch einen Maßbalken (Gesamtlänge 5 Egonesische Meilen) definiert.

#### Erweiterung von R14 - Der Egonese

(5) Ein Egonese behält seinen Namen bis zu seinem Tod. Er stirbt spätestens mit dem Ausscheiden des ihn vertretenden Mitspielers aus der Nomic-Partie.

(9) Alle Egonesen bekommen vom GM einen eindeutigen Kennbuchstaben zugewiesen, welcher möglichst ein Buchstabe aus dem Namen des Egonesen (im Idealfall der Erste) sein sollte. Diese Zuweisung veröffentlicht der GM.

(10) Jeder Mitspieler muß von seinem Egonese eine Reihe von Skizzen (schwarz-weiß Zeichnung) anfertigen und dem GM zu Verfügung stellen. Die maximale Größe jeder Skizze sollte dabei  $2 * 2$  Egonesische Meilen betragen - notfalls werden die Skizzen vom GM auf dieses Maß reduziert.

(11) Die Skizzen müssen den Egonesen bei folgenden Tätigkeiten zeigen (für jede Tätigkeit ist eine separate Skizze anzufertigen und dem GM mitzuteilen, welche Skizze für welche Tätigkeit steht):

- A: Warten
- B: Laufen
- C: Entdecken
- D: Schlafen
- E: Bauen

(12) Der GM versieht alle Skizzen mit dem Kennbuchstaben des jeweiligen Egonesen, welcher bei der Darstellung der Skizzen auf den Landschaftsseiten mit veröffentlicht wird. (Dient zur eindeutigen Identifikation der Skizzen.)

(13) Ein Egonese startet seine Entdeckungsreise durch Egonesien auf der Landschaftsseite auf der sich das Ortsschild "Egonesien" befindet, direkt bei diesem Schild. Als Startskizze wird dort die Tätigkeit "Warten" veröffentlicht.

(14) Egonesen stehen niemals direkt "übereinander", d.h. die Skizze eines Egonesen darf

## REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

nie die Skizze eines anderen Egonesen ganz oder zu großen Teilen überdecken. Der GM hat die Aufgabe, die Skizzen der Egonesen derart anzuordnen, daß jeder Egonese klar zu erkennen ist.

(15) Befehl: Laufen {Himmelsrichtung} {Anzahl Egonesische Meilen} Ein Egonese kann sich in einer Runde um maximal 3 Egonesische Meilen von seinem vorherigen Standort weg bewegen. Die Richtung wird dabei als Himmelsrichtung (Nord, Nordost, Ost, Südost, Süd, Südwest, West, Nordwest) dem GM mitgeteilt, ebenso die gewünschte Laufweite. Der GM versetzt die Skizze des Egonesen entsprechend in Egonesien und benutzt die Skizze "Laufen". Läuft ein Egonese gegen den Rand im Norden oder Süden, so beendet er seinen Spaziergang und wird mit der Skizze "Warten" dargestellt. Beim Lauf nach Westen oder Osten betritt er nach verlassen einer Landschaftsseite die entsprechende neue Landschaftsseite und läuft dort weiter.

(16) Würde ein Egonese beim Laufen eine Landschaftsseite verlassen, an die sich keine neue Landschaftsseite anschließt, so ist dies nicht möglich. Er bleibt zunächst am Rande der Landschaftsseite stehen. (Skizze mit der

Tätigkeit "Warten" wird vom GM veröffentlicht.) Hat Egonesien noch nicht die maximale Größe erreicht, so kann er in der Folgerunde mit dem Befehl: Entdecken {Anzahl Kujambel} und der Einreichung einer fertig gezeichneten Landschaftsseite (Größe DIN A4, schwarz-weiß Zeichnung) eine Landentdeckung versuchen. Die gebotene Anzahl Kujambel muß mindestens 100 betragen und wird dem Egonesen bei einem Entdeckungsversuch von seinem Konto abgebucht.

Entdeckungen sind nur ausführbar, wenn der vom GM veröffentlichte Wert "Unentdecktes Land" größer als 0 ist.

Entdeckungen : Auf jeder Seite Egonesiens (Westen und Osten) wird nur die Entdeckung mit dem höchsten Kujambelgebot berücksichtigt und durchgeführt - was dazu führen kann, daß Egonesien seine maximale Größe dabei überschreitet. Das neu entdeckte Land wird vom GM ab der folgenden Auswertung an der richtigen Seite veröffentlicht und kann nun von allen Egonesen betreten werden.

(17) Gibt ein Spieler keinen Befehl für seinen Egonesen ab, so wird dieser vom GM bei der Tätigkeit "Schlafen" an der aktuellen Position in Egonesien dargestellt.

**Matthias:** Ich wollte schon immer wissen, WIE dieses wundersame und fantastische Egonesien denn nun aussieht, und wenn nicht WIR - wer sonst sollte dieses Land formen?

Zudem bekommt der Egonese nun endlich auch ein wenig Leben eingehaucht, was ja schon energisch gefordert wurde - ich richte mich da also ganz nach euren Wünschen.

Also, auf geht's in die Kreativphase - denn schließlich habe ich die Tätigkeit "Bauen" ja noch offen gelassen. Mir schwebt da vor, daß

weitere Skizzen von "Baugegenständen" veröffentlicht werden, die gegen Kujambelzahlung erworben und in Egonesien gebaut werden können, also z.B. Türme, Grundstückszäune, Bienenwohnungen, Bäume, etc. - alles, was einem halt so einfällt. Laßt uns Egonesien endlich bevölkern und neue Tätigkeitsfelder für unsere Egonesen schaffen - und keine Angst, es werden ja schließlich keine Kunstgemälde von uns erwartet, jeder kann malen! - Hauptsache, es sieht lustig und interessant aus!

## NEUE MITSPIELER

### Martin Schneider...



...wurde ebenfalls einstimmig in die Runde der Mitspieler aufgenommen. Damit sind es jetzt schon 8 Spieler die sich über die Gestaltung von Egonesien Gedanken machen dürfen. (s. nächsten Vorschlag.)

### Karl-Heinz Menges...

...heißt der erste Antragsteller. Bitte um Abstimmung, ob er mitspielen darf.

### René Voss...

Ich möchte mich hiermit gemäß R.7 Abs. 2 in der ver-

öffentlichten Fassung von 1989 um die Teilnahme am laufenden Spiel S.P.Q.R. bewerben. Im vorhinein bedanke ich mich bei den Spielern, für ein positives Ergebnis meines Aufnahmenantrages. Mit freundlichen Grüßen gez. René Voss

## REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

### R4F

(neue einfache Regel )  
(vertagter R2E)  
von Georg Richter

"Das Bienenschwarmwettfliegen"

1. Wie jeder weiß, sind Egonesen begeisterte Bienenschwarmzüchter. Neben der Produktion von Honig werden Bienenschwärme allerdings auch zur Ausrichtung von Wettflügen benutzt. Jeder von einem Mitspieler geführte Egonese besitzt einen Bienenschwarm, den er am kontinuierlich durchgeführten großen NOMIC-Preis (einem der bedeutendsten Wettflüge) teilnehmen lässt.

2. Auf einem Spielfeld mit von eins bis 25 durchnummerierten Feldern führt jeder Egonese einen Bienenschwarm. Zu Beginn befindet sich jeder Bienenschwarm vor Feld 1. Bei einem Zug um 1 Feld nach vorne würde er also auf Feld 1 landen.

3. Mit jedem Nomic-Zug muß ein Egonese in einem "Bienenschwarmzugbefehl" angeben, um wieviele Felder er seinen Bienenschwarm nach vorne ziehen möchte. Ein Bienenschwarm darf sich um 1 bis 6 Felder pro Runde fortbewegen.

Ein Spieler darf bedingte Befehle abgeben. Bei Unklarheiten der Bedingungen wird der kleinste vorgeschlagene Betrag als Bienenschwarmzugbefehl gewertet.

4. Über jeden Bienenschwarmzugbefehl wird in der nächsten Runde einzeln abgestimmt. Dabei muß jeder Egonese entweder "ja", "nein" oder "Enthaltung" stimmen. Wenn der Befehl angenommen wird, wird der Bienenschwarm um entsprechend viele Felder nach vorne bewegt. Wenn mehr als die Hälfte aller abgegebenen Stimmen (einschließlich Enthaltungen) für "Ja" gestimmt haben, gilt der Bienenschwarmzugbefehl als angenommen. Ausnahmen von dieser Regel sind in Absatz 5 definiert.

5. Wenn kein Egonese, einschließlich des Besitzers des Bienenschwärms, für einen Bienenschwarmzugbefehl stimmt, gilt der Zug ebenfalls als angenommen.

Wenn alle Egonesen für einen Bienenschwarmzugbefehl stimmen, gilt der Bienenschwarmzugbefehl als abgelehnt.

6. Die Ziellinie befindet sich anfangs zwischen Feld 24 und Feld 25. Wenn ein Bienenschwarm sich am Ende einer Runde jenseits

(also hinter) der Ziellinie befindet, hat er das Wettfliegen gewonnen. Die Ziellinie wird unmittelbar vor dem Ende jeder Runde um ein Feld nach vorne (also in Richtung der Bienen) verlegt. Vor Ende der ersten Runde wird die Ziellinie also zwischen Feld 23 und Feld 24 geschoben. Wenn ein Bienenschwarm durch diese Verschiebung der Ziellinie die Linie überfliegt (also die Linie quasi den Bienenschwarm unterwandert) hat der Bienenschwarm ebenfalls gewonnen.

Sollten sich am Ende einer Runde mehrere Bienenschwärme jenseits der Ziellinie befinden, so gelten alle diese Bienenschwärme als Sieger.

7. Ein Egonese, der für einen Bienenschwarmzugbefehl eines anderen Egonesen stimmt, erhält die Anzahl der Felder, die der entsprechende Bienenschwarm in dieser Runde nach vorne zieht, als Honiggläser. Ausnahmen von dieser Regel sind in Absatz 8 definiert.

8. Sollte ein Bienenschwarmzugbefehl einstimmig angenommen werden (also gemäß Absatz 5 als abgelehnt gewertet werden), müssen alle Egonesen, die für den Befehl stimmten, soviele Honiggläser an die Karl-Ransauer-Stiftung zahlen, wieviele Felder der Bienenschwarm nach vorne gezogen wäre. Hat ein Egonese nicht genug Honiggläser, so muß er alle Gläser zahlen die er hat.

Sollten alle Egonesen, außer einer (wobei dieser eine nicht der Besitzer des Bienenschwärms sein darf), für einen Bienenschwarmzugbefehl stimmen, so bekommt keiner der Egonesen, die dafür stimmen, ein Honigglas, doch derjenige der gegen den Befehl stimmte, bekommt für jedes Feld, das der Bienenschwarm nach vorne fliegt zwei Honiggläser.

9. In jeder Runde werden alle Honigglasgewinne und -verluste als ganzes ausgewertet und am Ende wird den einzelnen Egonesen die entsprechende Anzahl an Honiggläsern dazugegeben oder abgezogen. Sollte ein Bienenschwarm die Ziellinie überfliegen, so werden alle Bienenschwarmzugbefehle in dieser Runde noch ausgewertet.

10. Der Egonesen dessen Bienenschwarm siegt, erhält ein zusätzliches Honigglas für jedes Honigglas, das er besitzt (nachdem alle anderen Züge dieser Runde ausgewertet wurden).

11. Egonesen die nicht an einer Abstimmung über eine Bienenschwarmzugbefehl teilnah-

## REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

men (also quasi einen NMR abgaben) werden in dieser gesamten Regel nicht berücksichtigt. Egonesen im Sinne dieser Regel sind nur Teilnehmer an den Abstimmungen..

12. Nach jedem Rennen muß ein Spieler alle Honiggläser seines Egonesen entweder in Kujambel oder in Nomic-Punkte umwandeln. Kujambeln und Nomic-Punkte werden jeweils seinem Konto gutgeschrieben. Für jeweils 10 Honiggläser gibt es entweder einen Nomic-Punkt oder 100 Kujambel.

Überzählige Honiggläser erhält die Karl-Ransauer-Stiftung. Im Falle eines NMR werden die Honiggläser des entsprechenden Egonesen in Nomic-Punkte umgewandelt.

13. Nachdem ein Rennen gewonnen wurde und alle Honiggläser umgetauscht wurden, tauscht die Karl-Ransauer-Stiftung alle ihre Honiggläser in Kujambel um. Dabei erhält sie für jedes Honigglas 10 Kujambel.

**Georg:** Ich habe die Regel gründlich überarbeitet und dabei versucht, eure zahlreichen Vorschläge einzuarbeiten und den Charakter der Regel dabei nicht völlig zu verändern. Die Regel ist um einiges länger und auch etwas komplizierter geworden, aber ich glaube wenn man sich erstmal durchgearbeitet hat ist es nicht mehr so wild. Die gute Karl-Ransauer-Stiftung ist auch gleich mal mit dabei, auch wenn es sie vielleicht noch gar nicht gibt. Aber das macht ja nichts. Ich hoffe auch, daß die Regel gut ausbalanciert ist, das Stimmverhalten von Egonesiern ist allerdings schwer voraussagbar und daher weiß ich noch nicht genau ob sie so gut funktionieren wird. Auf jeden Fall wird um erheblich weniger Punkte gespielt als in der ersten Fassung und

die Situation daß alle Mäuse - oder Bienenschwärme bis zum Sanktimmerleinstag auf Feld 24 herumlungern werden (guter Einwand !) wird es auch nicht mehr geben.

Als ich die erste Fassung der Regel entwarf war ich eigentlich mehr damit besorgt, Spielern Anreize zu geben, für einen gegnerischen Bienenschwarm, als dagegen zu stimmen, aber habe wohl eure (oder vielleicht nur Phillips ?) Skrupellosigkeit bei weitem unterschätzt. Jedenfalls gibt es noch einen zusätzlichen Anreiz: Wer als einziger gegen einen Zugbefehl stimmt sahnt ab und der Rest geht leer aus.

Also: mehr Pokern ist hier angesagt.



## R4G (neue einfache Regel ) von Georg Richter

### Abfolge von Aktionen

1. Die Abfolge von Aktionen des GM bestimmt sich aus der Position der den Aktionen zugrunde liegenden Regeln im Regelwerk, sofern in Regeln jeglicher Hierarchieklassse nicht etwas anderes bestimmt ist. Dabei geht die Abfolge der Aktionen von Regeln einer hohen Hierarchieklassse zu Regeln geringerer Hierarchieklassse, von Regeln mit niedriger Kennzahl zu Regeln mit hoher Kennzahl und von Absätzen mit niedriger Nummer zu Absätzen mit hoher Nummer.

2. Allen Aktionen liegen die Daten die zu Beginn der Runde gültig waren zugrunde, sofern in der Regel, auf der die Aktion basiert, nichts anderes bestimmt ist.

3. Mit Daten gemäß Absatz 2 gemeint sind alle Spieldaten die nicht auf materiellen Gegenständen beruhen, also Nomicpunktestände, Zinssätze, Plazierungen von Spielern, das Egonesische Sozialprodukt, Steuersätze, Höchstgeschwindigkeiten, Wettquoten und so weiter. Mit Daten gemäß Absatz 2 nicht gemeint sind Spieldaten die auf der realen Bewegung von Gegenständen innerhalb des Spiels beruhen, also der Besitz und die Position von Bienenschwärmern, Eiern, Kujambeln, Armeen, Eisenbahnen, Egonesen.

4. Alle Änderungen und Neueinführungen von Regeln und Rahmenbedingungen (wie Zins- und Steuersätzen) treten erst nach Beendigung aller Aktionen in kraft, sofern die Regel, aufgrund derer sie geändert werden, nicht etwas anderes bestimmt.

## REGELÄNDERUNGS-VORSCHLÄGE

**Georg:** Dies ist nicht etwa eine Einreichung für den Preis "Theoretischste und unverständliche Regel des Nomic-Spiels"), sondern ein erster Versuch etwas Ordnung in die Interaktionen der verschiedenen Regeln, die so langsam entstehen, einzuführen. Wie bereits gesagt, machen mir hier einige Regeln die in der letzten Runde angekündigt wurden doch etwas Sorgen.

Welche Nomic-Punkte werden zum Beispiel für Berufsvergabe in Egonesien gezählt - die vor oder die nach der Auswertung der Nomic-Zahl ? Die vor oder die nach dem Umtausch von Kujambeln ? Dasselbe gilt für Abstimmungen über den Gebrauch von Kujambeln der Karl-Ransauer=Stiftung. Und wann werden Nomic-Punkte in Kujambel getauscht ? Vor oder nach anderen Egonesien-Regeln ?

Je länger ich darüber nachdachte, um so mehr entdeckte ich den Teufel im Detail, denn einige Regeln können nur so gemeint sein daß sie direkt interpretiert werden. So kann sich ein Egonese wohl kaum ein Brot, ein Ei und einen Bienenschwarm für je 60 Kj kaufen wenn er am Anfang nur 80 Kj besitzt, mit dem Argument "daß er ja am Anfang 80 Kj besaß und für jede Transaktion der Kujambel-Kontostand zu Beginn der Runde gilt". Ich habe also versucht irgendwie Sinn in diese Regel zu stekken aber ich glaube über den genauen Wortlaut dieser Regel, besteht noch eine Menge Diskussions (Vertagungs ?) bedarf. Kann aber auch sein daß ich hier gerade totalen Unsinn schreibe weil mein Hirn nach längerem Feilen an der Bienenschwarmwettflugregel auch nicht mehr in bestem Zustand ist.

## FRAGEN & ANTWORTEN



**Matthias:** Wenn ich denke, *sie nicht so durchgeführt habe, wie Du es ursprünglich gewollt hast.*

Wenn der Fehler eine Korrektur erfordert, die den weiteren Spielverlauf in Frage stellen würde... könnte es doch theoretisch zu G13.2 kommen, oder zieht da denn nicht grundsätzlich vorher G9?

Ich denke G.9(2) verhindert das. Sonst könnte ja niemand nach G.13(2) gewinnen. G.9 ist ein Schutz des GM vor der Einführung der n-stufigen Unitedliga.

Was die Korrektur betrifft, so kann das tatsächlich in einer Anrufung des Gerichts und zum Spielende führen. Ich erinnere mich, daß wir bei der letzten Partei beinahe so einen Fall hatten, oder?

Wieviel kann man dem GM eigentlich zumuten?

Das mit den Berufen alleine kann schon gut ausufern. Warten wir's mal ab.

Theoretisch könnten wir ja eine Regel schaffen, laut der wir eine Partie United + KapDip spielen würden, die der GM? dann auswerten müßte...

... oder ziehst Du dann etwa G9??

In diesem Fall sicher, denn Ihr könnt United + KapDip auch woanders spielen :) Wenn's mir zu aufwendig wird und vielleicht auch vom ursprünglichen Nomic-Gedanken zu weit weg geht, sag ich schon rechtzeitig Bescheid. Ich halte Nomic eher für ein regeltechnisches Experimentierfeld. Mich reizen zB andere Verfahren für Regeländerungen. Natürlich ist auch interessant, wieviel die anderen Mitspieler an Subspielen mittragen. Bitte nimm mir es nicht krumm, aber ich fand die Sache mit den Bienenschwärmern viel interessanter, als die Einführung des KJ. Und finde es auch viel spannender was daraus vielleicht mal wird.

**Ich würde es so handhaben:** Wenn ich der Meinung bin, es handelt sich um einen Fehler, dann mache ich eine Korrektur (G.2 hat Vorrang). Wenn Du dann der Meinung bist, ich habe das falsch ausgelegt, dann kannst bzw. mußt Du das Gericht anrufen (was bei der ersten Instanz rauskommt, kannst Du Dir allerdings denken, wenn Dir nicht umwerfende Argumente einfallen, denn ich dürfte die Korrektur ja auch schon begründet haben - falls ich

## UND NOCH ETWAS PRESSE

**Gerrit an Matthias:** Ja, sobald die Karl-Ransauer-Stiftung in Kraft ist, werde ich auch noch sowas Gedichtmäßiges bringen.

**Marcus:** Ranseier war wohl der richtige Name. (\* wie gesagt, da wir kein Platz für ein Sofa in der zweiten Reihe haben, kenne ich den Herren nicht. \*)

**Matthias an Alle:** Noch eine Anmerkung zu meiner verunglückten Anmerkung vom letzten Mal. Also, was ich eigentlich sagen wollte ist, daß mir bei Nomic die Kreative Seite mit der „Herumprobiererei“ so richtig Spaß macht. Ich finde es halt eher „öde“ nur hier an zwei Wörtern und da an drei Buchstaben in irgendwelchen Grund- oder einfachen Regeln herumzufeilen. Nicht, daß ich prinzipiell etwas gegen geschröppte Regeln hätte, ganz im Gegentum, aber momentan ist mir halt mehr nach „frei nach Schnauze“ (oder wie das bei einem Egonenzen auch immer heißen mag - Mike? (\* Da Egon ja ein Vogel ist, müßte es ja Schnabel heißen :))

**Matthias an Phillip:** Nochwas zu den Schlüsselbegriffen - das „strategische“ hätte ich notfalls damit ausgeklinkt, daß ich meine Presse, Regelvorschläge und was auch immer halt „spiegelverkehrt“ oder von Rückwärts, oder in englisch oder wie auch immer geschrieben hätte, denn schließlich steht bislang nirgendwo, daß ich mich an ein bestimmtes Format halten muß. Aber, lästig wäre es halt schon irgendwie gewesen... (Dafür habe ich Dich ja in dieser Runde unterstützt, also nur nicht aufgeben!)

**Phillip an Alle:** Dank R4(4) habe ich noch Nomic-Punkte genug um weiter schräge RÄVs zu stel-

len ohne in den kritischen Bereich zu kommen, eigentlich finde ich aber daß diese Regel Quatsch ist, insbesondere jetzt wo R.6 geändert wurde. Georg hat das ja auch letzte Runde schon angesprochen. Was meint Ihr dazu?

**Phillip an Martin:** Willkommen & Viel Spaß!

**Phillip an Matthias:** Sollen wir uns jetzt weiter mit Namen oder mit dem Egonym anreden?

**Phillip an Gerd:** Bezuglich des Aha-effekt nach Abstimmungen – da bin ich durch meine Erfahrungen im Bad Cannstatter Bezirksbeirat (= Kommunalpolitisches Gremium unterhalb des Stuttgarter Gemeinderats) und bei anderen politischen Abstimmungen ein gebranntes Kind; es ist sogar bei sequentiell Abstimmen der einzelnen Punkte möglich ein in sich unlogischen Beschlüsse hinzubekommen. (Ziemlich peinlich und ein Spaß für die Presse) Einfach so abstimmen und schauen was bei rauskommt geht also unter Garantie irgendwann schief! Wenn es Dir aber sehr am Herzen liegt nicht nur „blockweise“ abzustimmen, dann kann ich ja mal einen Vorschlag dazu machen!?? Oder hast Du vor nach G13(2) zu gewinnen – DAS Spiel spiele ich dann allerdings gerne mit!

**Phillip an Matthias und Alle:** Betr. Hauchen wir dem Kujambel endlich Leben ein – Grundsätzlich ist ja auch jetzt schon sehr viel machbar, so zum Beispiel alle Formen der Bestechung. Es fehlt lediglich die Rechtssicherheit zugesagter Zahlungen, das ist meiner Meinung aber nicht so schlimm, da ein Wortbruch ja für alle sichtbar ist und somit zu einen großen Vertrauensverlust führen würde.



**“That’s our new mission statement.”**