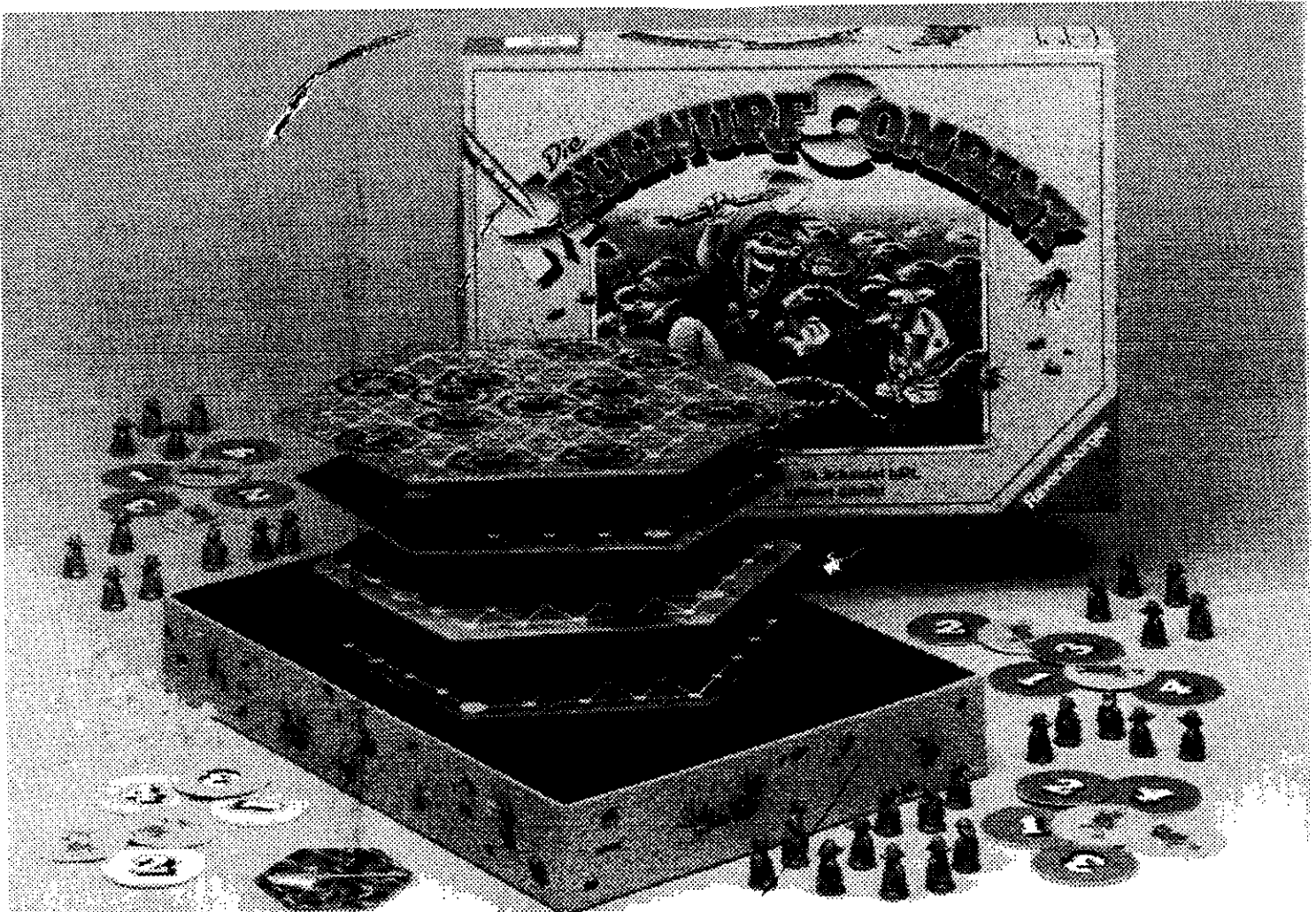


# WIN SPIELE MAGAZIN

Der Spiele Kreis Wien informiert seine Mitglieder



## Frühling 1995

Herausgeber: Ferdinand de Cassan,  
Raasdorferstr. 28, 2285 Leopoldsdorf,  
Tel. 02216/222321, Fax. 02216/222333

Liebe Spieler!

Wenn auch (heute) das Wetter noch nicht den Frühling glaubhaft machen kann, so sollen doch frühlinghafte Projekte bei uns an der Tagesordnung stehen.

Wer bei der INTERGAME mitmachen möchte, bitte rasch melden.

Nicht vergessen, am 22. 4. 1995 wird SPEED CIRCUIT gespielt, noch sind Plätze frei.

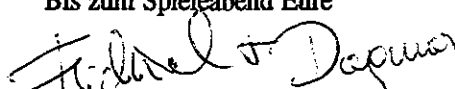
Mit etwa. Verspätung wird wieder der

**SPIELER DES JAHRES** gesucht. Bitte in diesem WIN darüber nachlesen.

Num sind fast alle Spiele des Jahrganges 1995 eingetroffen und liegen am Spieleabend zum Probespielen auf. Mitmachen!

Zum letzten Mal hebe ich es besonders hervor: Wir haben eine ständige, neue Clubadresse: CAFE WILHELMSHOF, 1030 Wien, Erdbergstrasse 27. Die neuen Clubtage sind jetzt auf DIENSTAG und auf DONNERSTAG geändert.

Bis zum Spieleabend Eure

  
Dagmar und Ferdinand de Cassan

In dieser Nummer:

**Die Maulwurf Company**

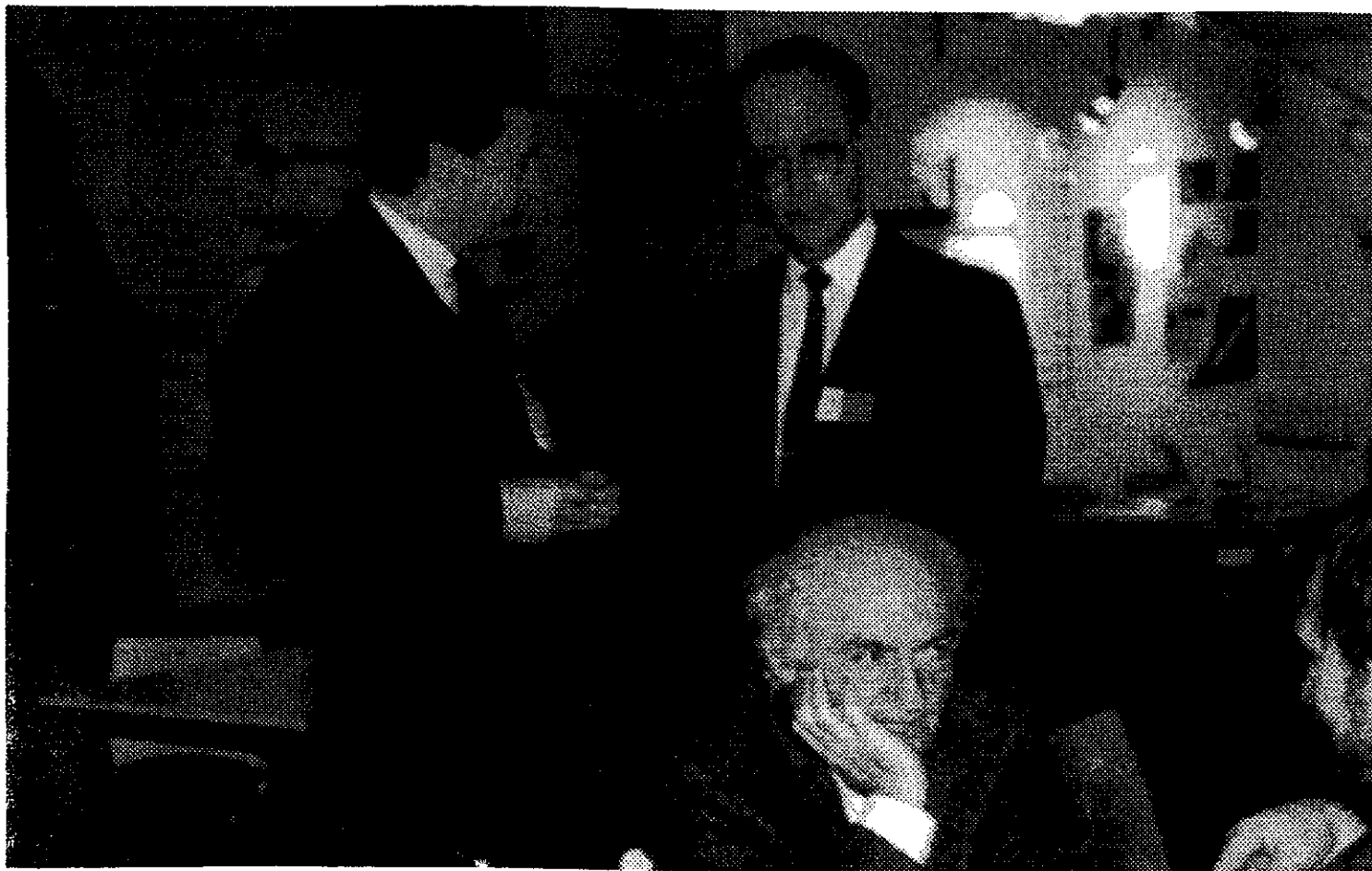
**Mc Chain**

**Medici**

**Auf Teufel komm raus!**

**Komm.-Rat. Dkfm.Dr.**

**Ernst R. Ragg  
verstorben**



In der Mitte des Geschehens beim Spielefest: Kommerzialrat Dkfm. Dr. Ernst R. Ragg. Im Vordergrund Alex Randolph

## Kommerzialrat Dkfm. Dr. Ernst R. Ragg verstorben

Mit großer Bestürzung haben wir vor zwei Wochen erfahren, daß Kommerzialrat Dkfm. Dr. Ernst Ragg verstorben ist. Der geschäftsführende Gesellschafter der Wr. Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne war unserem Spiele Kreis und der gesamten Spieleszene in Österreich von Anfang an ein interessierter Gönner und Förderer und wir werden in stets in guter Erinnerung behalten. Seinem Andenken und seiner Arbeit sei der folgende Nachruf gewidmet:

**NACHRUF**  
Kommerzialrat Dkfm. Dr.  
Ernst R. RAGG  
16. 1. 1932 - 10. 3. 1995

Am 10.3.1995 verstarb Dr. Ernst R. Ragg nach schwerer mit großer Geduld ertragener Krankheit.

Komm. Rat Dkfm. Dr. Ernst R. Ragg, geboren in Wien, absolvierte nach der Reife-

prüfung die Druckerlehre im Familienunternehmen PIATNIK und beendete sein gleichzeitiges Studium als Betriebswirt an der Hochschule für Welthandel in Wien mit dem Diplom 1953. 1955 promovierte er an der staatswirtschaftlichen Fakultät der Universität München. Im gleichen Jahr trat er in die WIENER SPIELKARTENFABRIK FERD. PIATNIK & SÖHNE ein, wurde 1959 Prokurist und war seit 1974 geschäftsführender Gesellschafter.

In den fast 40 Jahren seiner Tätigkeit für das Unternehmen WIENER SPIELKARTENFABRIK FERD. PIATNIK & SÖHNE hat er in verschiedenen Funktionen mit großer Umsicht und Geschick sowie mit unerschöpflicher Energie große Erfolge erzielt. Neben dem Ausbau des Spielkartensortiments für den internationalen Markt und dem Export in mehr als 60 Länder wurde PIATNIK unter seiner Führung auch zum größten österreichischen Anbieter von Gesellschafts- und Puzzlespielen. Der Vertrieb in Schlüsselmärkten wurde durch den Aufbau eigener Distributionstöchter gefördert. Der Markenname PIATNIK wurde durch seine Ar-

beit zum internationalen Synonym für Spielkarten. Neben seiner Arbeit nahm er sich noch Zeit für eine Vielzahl an öffentlichen Funktionen:

\* Mitglied des Ausschusses im Fachverband der Papier und Pappe verarbeitenden Industrie Österreichs

\* Mitglied der Arbeitsgemeinschaft Spielzeug bei der Bundeskammer der gewerblichen Wirtschaft

\* Laienrichter am Arbeits und Sozialgericht Wien

\* Laienrichter aus dem Handelsstand beim Oberlandesgericht Wien Delegierter der Sektion Industrie der Wirtschaftskammer

\* Mitglied des Finanzausschusses der Wiener Handelskammer

\* Mitglied des Österreichischen Beirates der Creditanstalt.

1992 organisierte er ein beispielloses internationales Hilfsprogramm für Bosnien und Croatia als leitender Funktionär einer caritativen Organisation.

Leider war es ihm nicht mehr vergönnt, sich auszuruhen und von der Arbeit zu erholen. Seine Fachkenntnis, sein Organisationstalent und sein Einsatzwille werden uns fehlen.

## DIE MAULWURF COMPANY

Besprechung von Dagmar de Cassan,  
Raasdorferstraße 28, 2285 Leopoldsdorf,  
Tel. 02216/222321

Die Maulwurf Company  
Bertram Kaes  
2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Ravensburger, 1995

Löcher sind der Maulwürfe Lebensinhalt und Ziel und wenn sie sich tief genug darin verbuddeln, dann finden sie am Ende auch einen Schatz.

Und damit haben wir eigentlich schon die Spielbeschreibung und die Spielstory abgeliefert, die Spieler vertreten jeder eine Maulwurffamilie im Wettstreit um die Löcher. Je nach Anzahl der Mitspieler bekommt jeder Spieler Maulwürfe einer Farbe - 10 Maulwürfe bei 2 Spielern, 7 bei drei und 6 bei vier Mitspielern.

Die Spielpläne liegen übereinander in der Schachtel und bleiben dort auch liegen, sichtbar ist nur der erste mit insgesamt 14 Löchern, asymmetrisch auf einem Sechseck verteilt, das ein Dreiecksraster mit Punkten oder Löchern an den Schnitstel-

len aufweist.

Nun bekommt noch jeder Spieler seine 6 Zugscheiben mit den Werten 1 x 1, 2 x 2, 2 x 3 und 1 x 4, die er verdeckt gut durchmischt und vor sich hinlegt.

Das Spiel beginnt mit dem Setzen der Maulwürfe, reihum immer einer pro Spieler und Zug, egal wohin, nur nicht in die Löcher.

Dann wird - immer reihum - die jeweils oberste Zugscheibe umgedreht und so viele Felder weit gezogen wie sie anzeigt, immer gerade in eine Richtung, über leere Löcher hinweg, aber nicht über Maulwürfe, egal ob eigene oder fremde, egal ob im Loch oder auf dem Plan. Dabei versucht jeder natürlich, möglichst viele Löcher zu besetzen. Wenn ein Zug nicht anders erfüllt werden kann, muß man eventuell sogar einen Maulwurf wieder aus einem Loch herausziehen, außer man hat alle seine Maulwürfe im Loch, dann darf man aussetzen und auch dann, wenn ein Zug überhaupt nicht durchführbar ist.

Sind alle Löcher der ersten Ebene gefüllt, wird der Plan abgehoben und alle nicht in Löchern und damit auf der 2. Ebene stehenden Maulwürfe sind damit aus dem Spiel.

Und dann wird wieder reihum gezogen,

sind die Zugscheiben zu Ende, werden sie neu gemischt und wieder gestapelt.

Wer am Schluß in der vierten Ebene das einzige Loch erobert, hat gewonnen und wird mit dem Anblick einer goldenen Schaufel belohnt - hier hätte wirklich ein Goldnugget oder ein Edelstein funkeln dürfen.

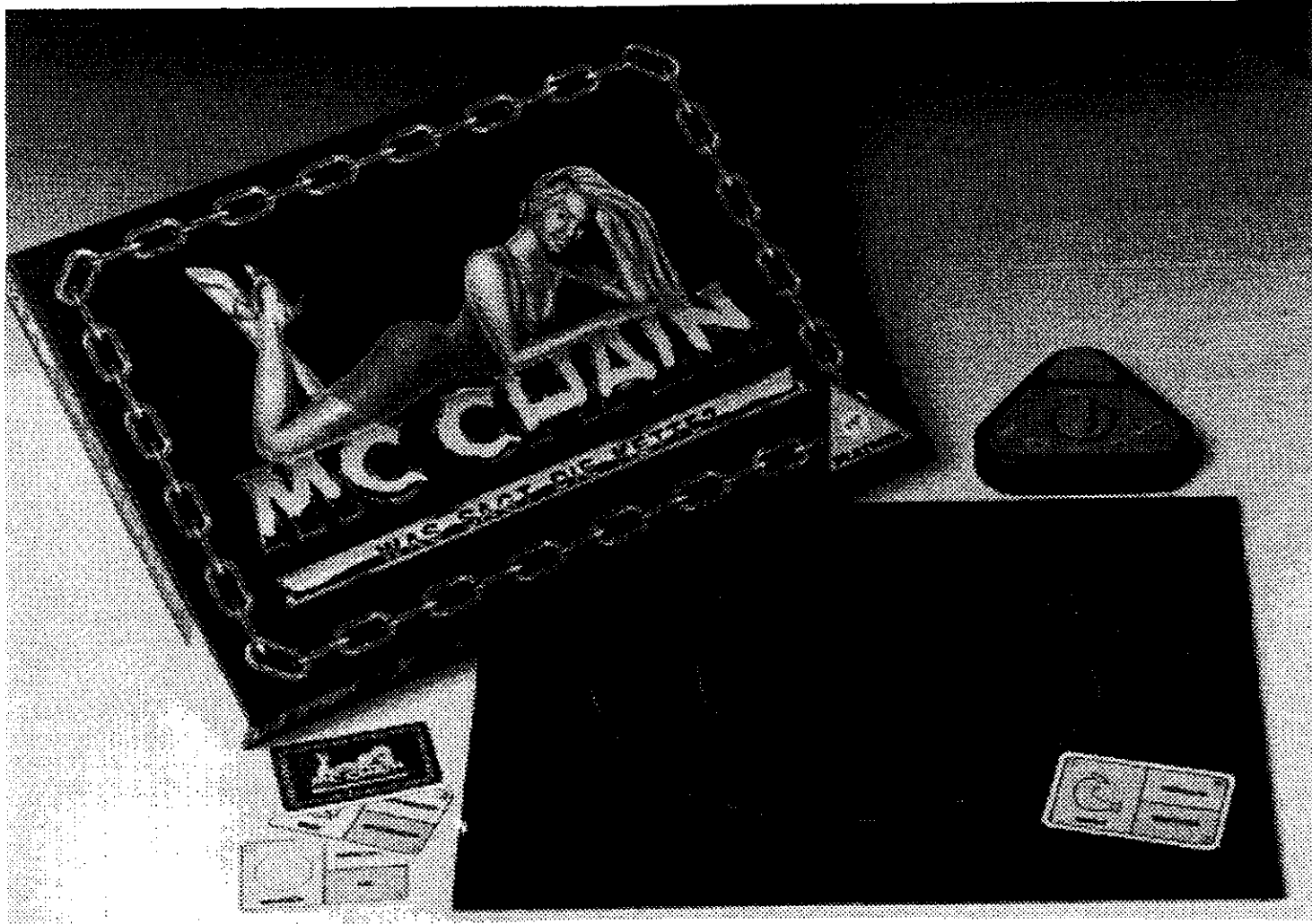
Für Fortgeschrittene gibt es noch Zusatzregeln: Auf den markierten Sonderfeldern der Ebenen 2-4 darf man einen zweiten Zug machen und ins Ziel darf man nur über 3 von 6 Wegen ziehen.

Ein schnelles, gut zu spielendes Familienspiel, das sehr viel Spaß macht, sehr hübsch gemacht und ausgestattet ist und bei dem auch die Spielregel rundum gelungen ist. Und besonders lobend erwähnt werden soll, daß Ravensburger nicht vergessen hat, in die Regel hineinzuschreiben, daß das Prinzip dieses Spiels schon 1984 in Inner Circle/Top Star von Virginia Charves für Spears verwendet wurde. Und weil hier alles stimmt und weil mir das Spiel ganz außerordentlich gut gefällt, gibts die ganz, ganz selte Drei-Sterne-Wertung.

WIN-Wertung:

\*\*\* Die Maulwurf Company AAA UUU  
III 2-4 (2-4)





## Mc CHAIN

Besprechung von Dagmar de Cassan,  
Raasdorferstraße 28, 2285 Leopoldsdorf,  
Tel. 02216/222321

Mc CHAIN  
Kreativspiel für 3-16 Spieler  
ab 12 Jahren  
von Niek Neuwahl  
Piatnik, 1995

Oh je, schon wieder ein Kreativ-Spiel, habe ich mir gedacht, weil ich ja nun wirklich nicht sehr kreativ bin, außer wenn's um Reden geht und damit um alle Schreib- und Buchstabenspiele. Aber wenn ich den Bleistift zum Zeichnen verwenden soll, dann verläßt mich die Freude am Spiel.

Nun, Bleistift gibt es hier keinen, nur eine filzbezogene Unterlage, einen kleinen Spielplan mit Kettengliedern als Feldern, einen Zeitgeber, viele viele Aufgabenkarten und eine geschlossene Kette von insgesamt ca. 1.2 m Länge, also habe ich

mitgespielt.

Kette ?? Ja, eine Kette, warum wohl heißt das Spiel Mc Chain?

Pro Karte stehen drei Begriffe zur Auswahl, leicht, mittel und schwer und jeder Spieler kann sich aussuchen, wo er für sich die meisten Chancen sieht. Der Begriff muß nämlich mit der Kette gelegt, also dargestellt werden und das so, daß die anderen Spieler oder Teams eine Chance haben, das auch zu erkennen. Beim leichten Begriff gibt es zur Unterstützung auch einen Legevorschlag für die Kette. Nur den zu befolgen macht meist auch ziemliche Mühe und führt nicht immer zum Erfolg.

Wird der Begriff erraten, bekommen Leger und Rater einen Punkt und ziehen entsprechend weiter, gehören beide zum gleichen Team, darf doppelt gezogen werden, für mittlere und schwere Begriffe darf man den Anfangsbuchstaben oder die geschätzte Größe des gesuchten Begriffes nennen, kostet aber einen Punkt Abzug. Sollte ein Spieler gar die roten Endfelder der Kette erreichen, darf er nur mehr mittlere und schwere Begriffe wählen.

Nun, ich will nicht verschweigen - wir haben uns köstlich amüsiert, ob allerdings im Sinne des Spieleerfinders weiß ich nicht. "Oh, je - was mach ich jetzt - was, schon die Zeit zu Ende, wartet, ich bin gleich mit Legen fertig - nein, wir sollten jetzt fertig geraten haben " ist ein ziemlich typischer Ablauf, der aber am großen Spaß so gut wie gar nichts ändert. Der liegt nämlich größtenteils im Probieren und den Kommentaren von Leger und Mitspieler und sollte einmal wirklich ein Begriff so gelegt werden, daß man ihn in der Zeit erraten kann, löst das geradezu unbeschreiblichen Jubel aus.

Eine gelungene Variante im bunten Bogen der Partyspiele, aber wie alle diese Spiele extrem von der Zusammensetzung der Runde abhängig und von der Bereitwilligkeit der Mitspieler, auch entfernteste Ähnlichkeiten und Anklänge zu akzeptieren. Für die Idee gibt's einen Stern.

WIN-Wertung:  
\* McChain AAA UUU 3-16 (4) m

## MEDICI

gehandelt von Thomas RIEDL, Brün-  
ner Straße 67/4, 1210 Wien, Tel.Nr.:  
292 15 58

Autor: Reiner Knizia  
Handelspiel für 3 bis 6 Spieler  
ab 10 Jahren  
AMIGO Spiele  
1995

Die Bankiersfamilie Medici führte im 15. Jahrhundert die Blütezeit der Stadt Florenz herbei. Diese Handelsmetropole ist der Kernpunkt des vorliegenden Spieles, bei dem es, wie im Untertitel angedeutet, um Reichtum, Macht und Ehre geht. Wir versuchen also bei diesem Spiel den zu fürstlichem Rang aufgestiegenen Medici nachzueifern und ein umfangreiches Imperium zu errichten.

Das ansprechende Erscheinungsbild der Schachtel bewegte mich dazu, dieses Spiel unter die Lupe zu nehmen. Beim Öffnen fiel mir die liebevolle Gestaltung des Inneren positiv auf. Es ist müßig darüber zu diskutieren, daß man des wenige Spielmaterial auch auf der Hälfte des Platzes untergebracht hätte.

Der Inhalt besteht aus einem Spielplan, der uns 5 verschiedenfarbige Geschäftsräume zeigt. Einer besteht aus 3 Feldern, wobei die oberen beiden mit den Zahlen 10 und 20 beschriftet sind. Am Spielplanrand befindet sich die Skala, die von 0 bis 99 numeriert ist und das aktuelle Vermögen des jeweiligen Spielers anzeigt. Weiters befinden sich in der Schachtel 36

Spielsteine in 6 verschiedenen Farben, 36 Karten mit den Werten 0, 1, 2, 3, 4 und 5 (2 Mal) stellen die 5 verschiedenen Handelsgüter (Metall, Porzellan, Farben, Gewürze und Tuch) dar. Eine der 36 Karten hat den Wert 10. Sie ist keine Warenkarte. Auf ihre Bedeutung werden wir später eingehen.

Zu Beginn erhält jeder Spieler 6 Steine einer Farbe, wobei je ein Stein auf die unterste Stufe der Geschäfte gestellt wird und einer auf die Vermögensskala. Das Anfangskapital, die Menge der Karten im Spiel, sowie die Auswertung richtet sich nach der Anzahl der Mitspieler.

Es werden 3 Runden gespielt. Sieger ist, wer am Ende des Spieles das größte Vermögen besitzt.

Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Sollten weniger als 6 Teilnehmer sein, werden die nicht benötigten Karten für diese Runde ungesehen aus dem Spiel genommen. Der Anfangsspieler wird durch Losen ermittelt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, darf eine, zwei oder drei Karten vom Stapel nehmen und umdrehen. Alle offenen Karten (Waren) müssen zusammen ersteigert werden. Wer Karten ersteigern will, muß einen höheren Betrag nennen als der Spieler vor ihm oder passen. Es beginnt der Mitspieler, der links vom Aufdecker sitzt. Bezahlt wird mit dem Vermögen auf der Skala. Wenn alle passen, werden die aufgedeckten Karten beiseite gelegt und in dieser Spielrunde nicht mehr verwendet. Ein Spieler darf nicht mehr als 5 Warenkarten besitzen. Würde ein Spieler mit den gerade neu aufgedeckten Karten seine Lager-

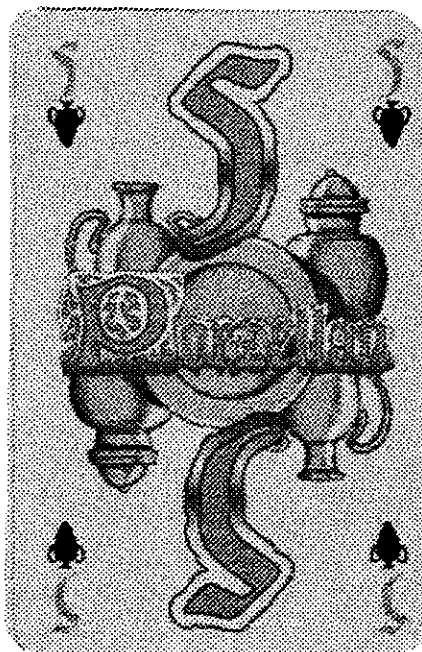
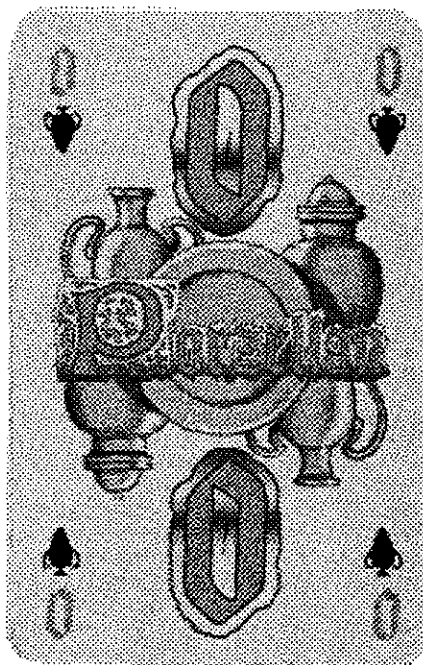
kapazität überschreiten, darf er nicht mitbieten. Der handelnde Spieler darf mehr Karten aufdecken, als er selbst kaufen könnte. Er muß aber darauf achten, daß noch mindestens ein Spieler die angebotenen Karten erwerben

kann. Wer sein Lager mit 5 Warenkarten gefüllt hat, darf in dieser Spielrunde nicht mehr aufdecken und nicht mehr mitbieten. Haben alle Spieler bis auf einen ihr Gager gefüllt, darf dieser Spieler die ihm noch fehlenden Karten kostenlos vom Stapel ziehen, er hat jedoch keine Wahlmöglichkeit mehr.

Die Spielrunde endet auch, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Die Runde endet selbst dann, wenn noch nicht alle Spieler ihre Lager gefüllt haben.

Nun kommen wir zur Abrechnung. Zuerst wird der Gesamtwert der Warenkarten ermittelt, indem die Zahlen auf den Karten zusammengezählt werden. Laut Abrechnungstabelle werden die Erlöse aufgeteilt und die Spielsteine auf der Vermögensskala vorwärtsgerückt. Jetzt werden die Monopolstellungen in den einzelnen Geschäften bewertet. Zunächst rückt jeder Spieler seinen Spielstein im jeweiligen Geschäft so weit nach oben wie er Karten von einer Ware besitzt. Der Spieler, der in einem Geschäft am höchsten steht, erhält 10 Punkte, um die sein Stein auf der Vermögensskala vorgezogen wird. Der zweite bekommt 5 Punkte. Im Falle einer Gleichstellung wird die Prämie geteilt. Das gilt auch für die Berechnung des Gesamtwertes.

Die neutrale 10 gilt nur bei der Gesamtwertberechnung. Als Warenkarte hat sie keine Gültigkeit.



Nachdem die Abrechnung beendet ist, beginnt die nächste Spielrunde.

Die zweite und dritte Runde laufen so ab wie die erste, jedoch bleiben die Spielsteine unverändert und alle 36 Karten werden gemischt und laut Spieleranzahl verteilt. Der Spieler mit dem geringsten Vermögen beginnt.

Sollte bei der Abrechnung in den einzelnen Geschäften ein Stein auf eines der oberen beiden Felder gelangen, so erhält der Besitzer desselben eine Monopolprämie von 10 bzw. 20 Punkten zusätzlich, die auf der Vermögensskala dazukommen.

Überschreitet ein Spieler das Feld O auf dem Spielplan, so gilt dieses automatisch als 100. Wer nach der Abrechnung der dritten Runde auf der Vermögensskala am weitesten vorne steht, hat gewonnen.

Dieses transparente Spiel hat einen hohen Unterhaltungswert. Die Spielregel ist leicht verständlich. Das Spiel wird selbst nach mehreren Wiederholungen nicht langweilig, wobei ich empfehlen würde, es mit jeder möglichen Teilnehmeranzahl

zu probieren. Der Glücksfaktor wird bei 6 Spielern fast ausgeschaltet, da alle Karten im Spiel sind, doch empfinde ich das nicht als Nachteil.

Es wäre vorteilhaft gewesen, einen zusätzlichen Spielstein, Chip oder ähnliches mitzuliefern, der vor den jeweiligen Spieler hingelegt wird und dessen Identität zeigt, um des oftmalige Nachfragen während des Spieles zu vermeiden.

Ich würde auch vorschlagen, die Spielsteine in den Geschäften schon beim Einkauf der Weren und nicht erst bei der Abrechnung zu ziehen, wodurch man einen besseren Überblick erhält.

Zum Abschluß nach ein Wort zum Autor. Reiner Knizia verwendete wieder einen seiner altbewährten Zugmechanismen. Mich erinnert dieses Spiel in seiner Ausführung sehr stark an Modern Art.

WIN-Wertung:

\*\* MEDICI WW SS I UU A 3-6 m

## Auf Teufel komm raus!

**Besprechung: Manfred Schreiber, Mondscheingasse 8/13, 1070 Wien, Tel. 0222/5220299**

Firma: ASS, 1995

Autor: Niek Neuwahl

Anzahl: 2 - 4 (3) SpielerInnen

Alter: ab 8 Jahren

Zeit: 15 -30 Min.

Das dritte Spiel der Firma ASS in der Serie "THE BEST OF", diesmal vom Autor Niek Neuwahl. Ein taktisches Legespiel mit Raffinesse und manch "teuflischen" =berraschungen.

Laut Firma kann dieses Spiel von zwei bis vier Spielern gespielt werden. Diese Angabe ist nicht ganz richtig. Vielmehr ist es ein Spiel, das von zwei Spielern oder zwei Gruppen von Spielern bzw. drei Spielern gespielt werden kann. Dieses Spiel ist eines jener wenigen Spiele, die



man wirklich hervorragend zu dritt spielen kann.

Der Spielplan ist ordentlich groß und übersichtlich. In der Mitte des Spieleplans ist ein großes Sechseck, das in sechs Dreiecke unterteilt ist. Jedes Dreieck ist in weitere neun Dreiecke unterteilt. (54 Segmente, zwei mal von 1 - 27 nummeriert) Rund um das Sechseck sind in Comicart Teufel aufgereiht, versehen mit den Buchstaben A - T. Ein kleiner aber nicht unwesentlicher Kritikpunkt wäre die nicht sehr geglückte Farbwahl des Spielplanes in Hell-, Dunkelorange und Rot. Die Spielplättchen (Orange und Rot) sind sehr schlecht gestanzt und lassen sich nicht exakt legen. Die genauso wenig geglückte Farbwahl bei den Plättchen läßt den Verlauf der Linien darauf schlecht erkennen (vor allem bei Kunstlicht).

Je nach Anzahl der Spieler bekommt jeder Spieler Teufelchen mit bestimmten Buchstaben zugeteilt. Nun soll versucht werden durch möglichst geschicktes Legen der Plättchen diesen Teufelchen möglichst lange Schwänze zu geben. Dazu gibt es 56 Plättchen, in sieben Varianten (drei symmetrisch und vier nichtsymmetrische), die abwechselnd auf den Spielplan gelegt werden.

Der Pfiff bei diesem Spiel: zuerst wird die Spielfeldnummer genannt, danach ein verdecktes Plättchen aufgenommen, angesehen und auf dem Spielplan plaziert. Dabei gibt es einen kleinen Unterschied zwischen dem Zwei- und Drei-Personenspiel. Beim Zweipersonenspiel muß der Gegegenseiter ein Plättchen auf die konträre Nummer setzen und darf sich anschließend ebenfalls ein Feld für sein Plättchen aussuchen. Jeder Spieler ist also zweimal am Zuge. Einmal "gezwungen" und einmal bestimmend. Die Richtung des Einpassens bleibt aber dabei jedem Spieler selbst überlassen.

Beim Dreipersonenspiel muß ein anderes Segment benutzt werden. Jeder Spieler ist nur einmal dran. Das Spielziel bleibt aber das gleiche: Seinen Teufelchen die längsten Schwänze zu legen. Dabei zählt jedes (auch mehrmaliges) Durchqueren eines Feldes als Punkt. Gewertet werden aber nur Teufelchen mit Schwanzspitze. Alle anderen Verbindungen (Teufel - Teufel, Schwanz - Schwanz) nicht. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger.

Dieses hervorragend gemachte Spiel kann man sowohl als Familienspiel, als auch als Taktikspiel gleich gut spielen. Der Zufallsfaktor ist groß genug um es flott und ohne viel Überlegung zu spielen. Für die Taktiker läßt es genug Raum für Überlegungen mit denen man dem Zufall "meist" wettmachen kann. Beim Spiel zu dritt haben wir eine eigene

Variante entwickelt, indem wir die Segmente oder sogar Buchstaben wahllos durcheinander vergaben. Es ergeben sich dadurch neue Anreize.

WIN-Wertung:

\* Auf Teufel komm raus! UU TT II A 3 (2-4)

## WIN NEU

Neu bei uns eingelangte Spiele

Zusammengestellt von Dagmar de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/2223

ASS

AUF NUMMER SICHER

Taktikspiel für 4 Spieler ab 8 Jahren  
Ein winziger Plan, 16 kleine Felder, und dazu für jeden Spieler 4 Halmakegel, und dann muß man nur noch setzen - die gleiche Farbe darf nie rechts, links, oben, unten oder diagonal stehen, sonst ist die Farbe ausgeschieden - hat hier jemand einfach gesagt?

DOKTOR K. jagt 006

Agenten-"Poker" für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren

Autoren: Dirk Hanneforth, Hajo Bücken  
Agenten gehen um, doch wie in dem Geschäft üblich, gibt es einen Doppelagenten und hier kommt nun das Mißtrauen ins Spiel. Wer ist das schwarze Schaf, wer hat so viele Identitätskarten wie möglich um mindestens 6 Ausrüstungsgegenstände einzusammeln?

HÄSCHEN AUS DEM HUT

Gedächtnisspiel für 2-4 Kinder ab 6 Jahren

Spielidee: Bar David

Wie beim Zauberer gibt es Zylinder und in denen stecken Kaninchen, genauer gesagt, darunter stecken Kaninchen, es sind 10 Zylinder und 32 Häschen und hier heißt es nicht, die eigenen zu finden, sondern die eigenen möglichst schnell und als erster unter den Zylindern zu verstecken, was natürlich die anderen Spieler zu verhindern suchen.

LA\*TREL

Abstraktes Spiel für 2 Personen  
Die Schachtel verspricht das "spielerische Denkduell des 21. Jahrhunderts", die Angreifer des Gegners müssen geschlagen oder bewegungsunfähig gemacht werden. Dazu hat man 18 Figuren, 8 Verteidiger, 2 Tridents, 4 Quadrus und 2 Rondos. Die Grundaufstellung erinnert an Schach, die 8 Verteidiger stehen wie die Bauern vor den anderen Figuren, dann wird entsprechend den Regeln gezogen, es besteht kein Schlagzwang, Kettenzüge und mehrfaches Schlagen darin sind erlaubt.

WICHTELRENNEN

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Heinz Meister

Die Wichtelkinder spielen im Wald und wollen als erstes zuhause sein, damit sie nicht abwaschen müssen, also gilt es durch den Wald zu laufen und schnell die eigenen Waldkarten loszuwerden, ziehen darf man nur auf Blumenfelder, die Richtung ist frei, weiter anlegen darf man nur, wenn man danach mit dem eigenen Wichtel draufhüpfen kann.

WIMMELBURGER

2-6 Spieler ab 4 Jahren

Wimmelburger ist ein seltsamer Name für Hamburger und sie sind auch seltsam, der Belag besteht aus Salami, Socken, Fisch und Kaulquappen, Gummibärchen oder Kreuzspinne. Gelegt werden die Zutaten auf eine Brotunterseite, jeder kann jederzeit mit Brotoberseite abschließen und die Zutaten in richtiger Reihenfolge aufzählen. Schafft er das, bekommt er den Burger, sonst ist der nächste dran.

FUN CONNECTION

EINSTEIN

Wer sich Schachteldeckel merkt, wird wahrscheinlich die Querverbindung von Einstein zu Einstein ziehen und sich denken, daß CHOICE im neuen Klein nun EINSTEIN heißt, Regel und Spiel sind geblieben, und nun ist dieser Spielspaß also wieder für jedermann zu haben. Für Neulinge: Es geht um Summenbildung und Streichresultate aus 5 Würfeln.

HOLLYWOOD POKER

4-8 Spieler ab 10 Jahren

Die Neuauflage von Karriere-Poker, thematisch und graphisch etwas abgewandelt, aber der Spielspaß ist derselbe geblieben, es ist erfreulich, daß das Spiel von FunCo ins neue Programm mitgenommen wurde. Vom Tellerwäscher zum Millionär und wieder zum Tellerwäscher ist ein typischer Karriereverlauf.

KLEE

HÄNDE WEG

Autor: Wolfgang Kramer

Taktisches Unterhaltungsspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren

Jeder Spieler versucht, durch Einsatz seiner Chips die wertvollsten Karten zu erwischen. Wer den letzten Chip auf eine Karte legt, bekommt sie und damit geht gleichzeitig die gegenüberliegende Karte an denjenigen Spieler, der dort den letzten Chip hingelegt hat.

PIATNIK

ACTIVITY ACTION

3-16 Spieler ab 12 Jahren

Activity - bekanntes Prinzip mit neuen

Fragen, man muß nun Aktionen darstellen oder beschreiben oder ?? "Einen Fluß umleiten" oder pantomimisch "Eine Visitenkarte überreichen".

#### ACTIVITY FOR ENGLISH I/II

2-12 Spieler ab 10 Jahren

Idee: Paul Catty

Auch dies ist eine Erweiterung des Activity-Prinzips, diesmal unter Verwendung englischer Vokabeln. Gedacht für die ersten beiden Jahre des Englisch-Unterrichts sollen die Spieler Worte zeichnerisch oder pantomimisch darstellen, die umschreibende Komponente des Spiels wurde weggelassen.

#### ACTIVITY SUPERTHEMA HEUTE

3-16 Spieler ab 12 Jahren

Autoren: Catty/Führer

Diese Packung ist als Ergänzung für jedes Activity-Spiel verwendbar, die Begriffe sind dem heute gültigen "modernen" Vokabular entnommen, von Snowboard und Baby-Boom zu Klimakollaps und Fußreflexzonenmassage.

#### DIE LEUCHTTURM ARCHITEKTEN

Taktikspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Thomas Wewers

Die Spieler bauen Leuchttürme entsprechend ihrer Auftragskarten, sie können auch versuchen, öffentliche Aufträge zu ergattern oder den Mitspielern Auftragskarten abjagen. Ein Spieler hat den Auftrag erfüllt, sobald ein entsprechender Leuchtturm gebaut ist.

#### IRONO OFUBI

Bluffspiel für 2 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Jürgen P.K. Grunau

Der Spieltitle stammt aus dem Japanischen und bedeutet frei übersetzt "Das listenreiche Spiel mit Farben", es soll erraten werden, welche Farbe der Gegenspieler in der Hand hält und auf ein markiertes Feld ablegen möchte. Wer richtig rät, darf einen seiner Steine dorthin legen.

#### MAUS MAUS RAUS AUS DEM HAUS!

Aktionsspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

Mäuse im Haus waren noch nie eine angenehme Sache, und schon gar nicht grüne, also so schnell wie möglich weg damit, mit dem Katapult ins Nachbarhaus. Leider macht aber der liebe Nachbar genau das gleiche und so heißt es ganz schnell sein, damit man als erster ein mäusefreies Haus hat.

#### MC CHAIN

Kreativ- und Kommunikationsspiel für 3-12 Spieler ab 12 Jahren

Autor: NFFX, Niek Neuwahl

Im Prinzip bekannt - man führt gestellte Aufgaben so aus, daß die anderen sie erraten und bekommt dafür Punkte, um die die Figur zieht - aber dennoch neu: Hier

wird nicht gezeichnet oder gestikuliert, nicht erklärt oder modelliert, nein, hier hat man eine geschlossene Kette auf einer Filzunterlage und stellt mit dieser Kette die gesuchten Begriffe dar.

#### NEW YORK

Taktikspiel um Grundbesitz für 2-5 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Sid Sackson und Sven Kübler

49 Gebäude in New York wollen in Besitz genommen werden, es gewinnt der Spieler mit der längsten zusammenhängenden Häuserkette und den meisten Punkten, zu Spielbeginn wird eine gewisse Menge Steine gesetzt, danach werden Karten erworben und pro Runde eine rote und blaue Karte gespielt, ein Gebäude erworben oder zurückgegeben und die Karten erneuert.

#### SANDMÄNNCHENS GUTE NACHT SPIEL

2-4 Spieler ab 4 Jahren

Autoren: Stefanie Rohner & Christian Wolf

im Prinzip ein einfaches Laufspiel, aber ein entzückendes Spiel für die ganz Kleinen, ausdrücklich vor dem Schlafengehen zu spielen, die Spielsteine leuchten - wenn in der ersten Runde gut beleuchtet - in der zweiten Runde, die man im abgedunkelten Raum spielen soll, von selbst.

#### TRICKY

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Herbert Schützdecker

Ein Kartenspiel, in dem Stiche und übriggebliebene Karten Punkte bringen und die höchste Punkteanzahl den Sieg bringt. Jeder hat 13 Karten, die in vier Stöße aufgeteilt werden, um einen Stich zu machen, kann man bis zu vier Karten verwenden, deren Werte addiert werden.

#### RAVENSBURGER

#### RUMMY

Für 2-4 Personen

Das klassische Spiel nun auch bei Ravensburger, statt der Spielkarten gibt es Spielsteine, die in Gruppen oder Reihen so ausgelegt werden sollen, daß man als erster keine mehr hat oder zumindest die noch verbliebenen Steine möglichst niedrige Werte haben.

## WINFO

### Hommage á DUCHAMP. Das Ultimative Schachspiel.

Mit diesem Titel kam von Hans-Jürgen Hereth eine quadratische Schachtel, ca. 15 x 15 cm, darin ein Schachbrett im Kleinformat und dazu Schachfiguren, dargestellt durch Zuckerwürfel, beschriftet in schwarz und rot mit den Anfangsbuchsta-

ben der Schachfiguren.

Gespielt wird dieses "Ultimative Schachspiel" nach den normalen Schachregeln, dazu kommt - je nach gewünschter Variante - eine der folgenden Regeln:

1. Jeder Spieler sieht nur die Bezeichnung seiner Spielfiguren und erkennt die des Gegners nur an der Ausgangsstellung bzw. ihren Bewegungen.

2. Jeder Spieler erkennt nur die Bezeichnung der Spielfiguren seines Gegners und muß sich seine eigenen Figuren bzw. Spielzüge merken.

### Rudolf Schneider GO-Gedenkturnier

Der Grazer Go Klub lädt auch heuer wieder zum Rudolf Schneider Gedenkturnier 1995 vom 29. und 30. April 1995 im Lokal Brot und Spiele, Mariahilferstraße 17, 8020 Graz

Fünf Runden Schweizer System mit Vorgabe 5.5 komi, 20/10 min - 20/5 min

Startgeld bis zum 23.4. ös 180.-, danach ös 200.- (inklusive Abendessen am Samstag)

Private Übernachtungsmöglichkeiten vorhanden

Anmeldungen bei

Dr. Peter Lipp, Eichholzerweg 8, 8042 Graz, Tel. 0316/473892 oder 0316/82758813, Fax. 0316/850144 oder

David Hilbert, Forstweg 30, 8045 Graz, Tel. 0316/693782 oder 0316/2804-621

## WINTERN

### SPIELER DES JAHRES

Liebe Freunde!

Inzwischen sind einige Monate mehr vergangen, als es sein sollte, um nach Alexander Polansky einen neuen Spieler des Jahres für 1993 und auch für 1994 zu wählen.

Alle Mitglieder sind aufgerufen, sich mit Vorschlägen an der Wahl zu beteiligen. Wie immer wird Robert Spacek die Vorschläge entgegennehmen zu und zusammen mit Bruno Schreder und Peter Schmitt bei mehreren Vorschlägen eine Entscheidung treffen.

Bitte alle Vorschläge bis zum 31. Mai 1995 an Robert Spacek.



**WINNERS****TAKE IT EASY**

nimmt leicht wieder Platz 1

Redaktion: Dagmar de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/222321

Und wieder hat es TAKE IT EASY geschafft, diesmal mit einem horrenden Vorsprung von 6 Punkten auf den Newcomer SIEDLER VON CATAN, das ohne Minusstimmen Platz 2 eroberte. Dahinter haben wir wieder alt und neu bunt gemischt, TAL DER MAMMUTS und MODERN ART auf Platz 3 und 4, dahinter ex aequo BILLABONG und die das letzte Mal vorgeschlagene MAULWURF COMPANY, die ebenfalls frei von Minuspunkten blieb.

Der Dauerbrenner COSMIC ENCOUNTER findet sich auf Platz 7, gefolgt von KARRIEREPOKER, KUHHANDEL und SHOGUN. Ausgeschieden sind diesmal DIE CHINESISCHE MAUER, DUNE und LINIE 1. Damit geht das Spiel von vorne wieder los, eine Gruppe stimmt DUNE nächstes Mal hinein (so wie diesmal CHALLENGE mit 4 Vorschlägen), schafft dann nicht genug Stimmen für den Erhalt in der Liste uns das ganze spielen wir jetzt seit fast 2 Jahren mit Challenge, Dune, Shogun und Cosmic Encounter, bringen tut es nichts, denn keines der Spiele schafft Rang 5 oder höher und

bleibt damit ohne Punkte für die Hall of Game.

Naja, es sind halt gute Spiele, vielleicht sollten deren Fans auch einige Newcomer einmal damit bekanntmachen.

Nun noch die Tabelle und die Vorschläge:

1. Take it easy, 309, -4, 35, =
2. Siedler von Catan, 29, -, 29, +
3. Tal der Mammuts, 24, -3, 21, +
4. Modern Art, 20, -1, 19, +
5. Billabong, 21, -3, 18, -
6. Maulwurf Company, 18, -, 18, +
7. Cosmic Encounter, 20, -3, 17, +
8. Karrierepoker, 18, -7, 11, -
9. Kuhhandel, 13, -3, 10, -
10. Shogun, 8, -, 8, -

Vorschläge:  
Challenge (4x)  
Würmeln (4x)  
Medici (3x)

**WINSERATE**

Und wir tauschen weiter!

Elisabeth Kodys, Degengasse 54/3/24-27, 1160 Wien, Tel. 0222/4893359

Liebe Freunde, da von vielen die Einschaltungen kaum mehr aktualisiert werden, gilt noch immer die Regelung: Euer Inserat erscheint ein-

mal, wird es dann nicht am Spieleabend, schriftlich oder telefonisch bestätigt bzw. aktualisiert, kommt es wieder raus.

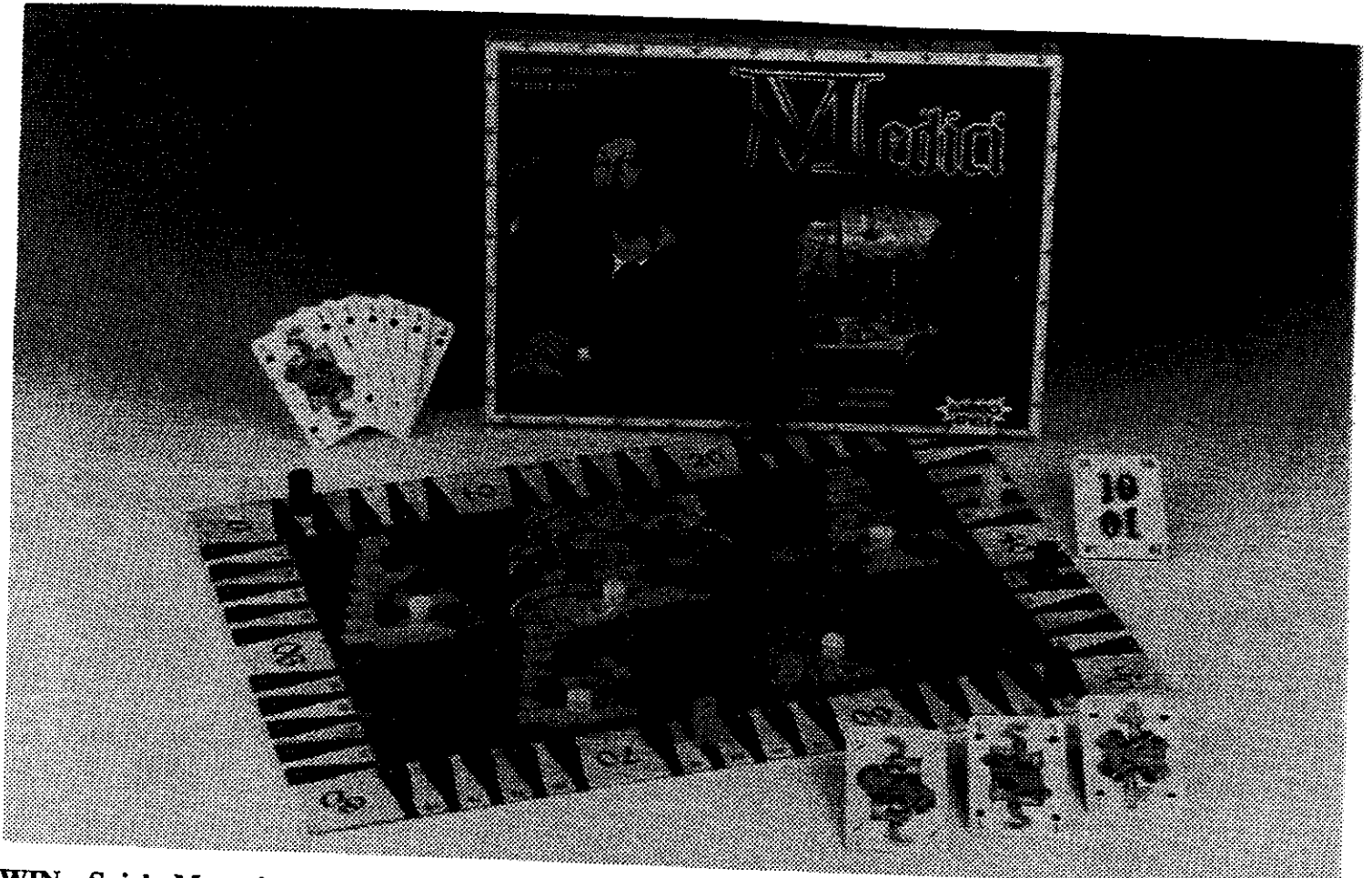
Gesucht wird von

\* Norbert Szongott: Go (3M); Glocke und Hammer; Oxford, Die Maske (Peri), 1829 (Hartland), Activity (Piatnik), Therapy (MB), Outburst (Parker), Skip-bo (Amigo), Looping Louie, Res Publica, Black Box, Auf Zack, Quo Vadis  
\* Rudolf Rühle: Autoquartette von Piatnik (Nr.289)

Geboten wird von

\* Norbert Szongott: Himmelsstürmer, Karriere, Leg das Rohr, Option, Pente, Risiko, Riskant, Schloßallee, Skill, Touchee, Voodoo, Waterloo, Wohnprojekt 88, (Parker); Agent, Arizona, Bienenkönigin, Bingo Romana, Diamant, Finish, GLOBETROTTER, Mühle-Dame, Ogallala, Robin Hood, Sahara, Verrücktes Jahr, Victory (Pelikan), The Coocons (Peri).  
\* Hellmut Ritter: Kreuz und Quer durch Deutschland (Noris), Pit (Parker), Stern von Afrika, Juwelenzauber, Extrablatt, Pokerface, Monopoly Würfelspiel, Abalone, Stratego (Jumbo), Backgammon (Ass), Labyrinth (Parker), Trivial Pursuit (Genius Ed. Kpl.)

Gebt mir also bitte Änderungen bekannt und "Spiele Grüße", Eure Elisabeth



**WIN BY MAIL**

**Fax-Besitzer gesucht!**

Redaktion: Dagmar de Cassan, Raasdorferstr. 26-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel 02216/222 321, Fax 02216/222 333

Hallo, Postspielfreunde!

Ein logischerweise anonym bleiben wollender Dippy-Spieler hat einen Vorschlag: Er sucht 6 Mitspieler, die so wie er jederzeit Zugang zu einem Fax haben und möchte eine Partie ANONYMES DIPLOMACY spielen und exklusiv (mit 02216/222333 als Zwischen-Fax) über dieses verhandeln, damit die endlose Ausrede "Angebot kam nach dem ZAT" endlich einmal keine Gültigkeit mehr hat. Anmeldungen bitte bei mir mit FAX-Vermerk Schoko & Co Partie ERDBEER, Diplomacy Partie PAPUA und 2-Wellen-Diplomacy BRUCH gehen an den Start, bitte die Texte beachten. Viel Spaß und Frohe Ostern wünscht Dagmar

1830 G:  
H. Ritter, R. Spacek

**1938 Diplomacy F:**  
M. Geißler, F. Scheer, H. Ritter, P. Burghauser, M. Bunka, K. Paar, E. Szeiferth, F. Kral, F. Kunz

**2-Wellen-Diplomacy C:**

**6 NIMMT D:**  
F. Kral, B. Schick

**Anonymes Diplomacy D:**  
3 Anmeldungen

**Ashes of the Empire:**  
F. Kral, M. Bunka, M. Geissler

**Black Box C:**

**Blood Royale A:**  
M. Bunka, F. Hartmann, F. Neumann,

**British Rail M:**

**Choice F:**  
R. Spacek, M. Spacek, F. Kral, P. Lipp, B. Schick, P. Schmitt, E. Adenstedt

**Colonial Diplomacy A:**  
F. Scheer, M. Geissler, F. Kral

**Dampfroß I:**  
W. Holzmann, F. Bayer, R. Loikasek

**Deluge Diplomacy 6:**  
R. Ganguly, M. Geißler, F. Scheer, E. Szeiferth

**Diplomacy G:**

(Wir suchen Stand-by-Spieler für Diplomacy. Jedes Land unter Computer-Legung kann jederzeit übernommen werden. Bitte melden!)

**Eurorealis:**  
H. Ritter, I. Hryzak, D. de Cassan, Ch. Binder

**Executive Decision I:**  
H. Ritter, P. Schmitt, R. Spacek, M. Geissler

**Flash G:**  
H. Ritter, E. Szeiferth

**Friedrich I. B:**  
B. Bukacek, B. Hörmann, Ch. Irthweg, M. Hierhacker

**Gunboat Diplomacy G:**  
3 Anmeldungen

**Hase & Igel L:**

**Hol's der Geier O:**  
H. Ritter, R. Spacek, P. Burghauser, M. Geissler

**Kapitalisten-Dippy D:**  
Anonym, 8 Anmeldungen

**Kraml C:**  
F. Kunz, N. Szongott, F. Kral

**MANAGER B:**

**Nebel-Diplomacy D:**  
R. Ganguly, F. Scheer, M. Geissler

**Nomic C:**  
W. Schwendtbauer, D. Baron

**Nuclear Diplomacy B:**  
W. Holzmann, K. Paar, M. Bunka, M. Geissler, F. Scheer, K. Hansen, K. Kristow

**Octrix D:**  
B. Hörmann, Ch. Irthweg, M. Hierhacker, B. Prossinagg, H. Ritter, F. Kral, R. Spacek, E. Szeiferth

**Ostfriesisches Delchwandern P:**  
F. Veitl, W. Schwendtbauer, R. Schadt, H. Ritter, F. Kral, B. Schick, P. Schmitt, M. Geissler, H. Reckendorfer

**Pole Position G:**  
R. Maasberg

**Schoko & Co F:**

**Shift left A:**  
H. Ritter, E. Szeiferth, K. Paar, W. Holzmann

**Sleuth K:**  
P. Lipp, B. Prossinagg, E. Szeiferth, H. Ritter

**Take It easy C:**  
H. Ritter

**Talisman F:**  
N. Szongott, E. Szeiferth

**Unternehmen Bauernhof E:**  
W. Holzmann, W. Mader

**Victory in the Pacific B:**  
N. Szongott, W. Holzmann

**1830 Partie FOX**

GM: Erik Adenstedt, Nothartgasse 1/1, 1130 Wien, Tel.: 0222 / 8023077

ZAT: 24. April 95

Die CHINE legte bereits 1870 ihren free Token nach Chicago.

Züge 1875:

Operating Round:

**NYCS:**  
Bau: F-18/9-1\*  
Fahrt: Albany-Boston-Norwich-New Haven-New York\* 5 (Lok5), DIVID\* (200\$)  
Index neu: 79  
Kauf: -

**CHINE:**  
Bau: E-3/9-1\*  
Fahrt: -  
Index neu: 75  
Kauf: 1xLok5 von PeRR um 6\$\* (2\$ von Gesellschaft, 4\$ schickt der Präsident zu) ist bereit, 1xLok5 um 2\$ an PeRR zu verkaufen\*

**Erie:**  
Bau: D-8/7-3\*  
Fahrt: -  
Index neu: 70  
Kauf: 1xLok5 von B&O um 90\$\*

**PeRR:**  
Bau: E-19/14-1\*; Token: ALBANY\* (100\$)  
Fahrt: Cleveland-Youngstown-Pittsburgh-Altoona-Baltimore-Fort Lara-Allentown-Albany-Boston-Norwich-New Haven-New York\* 12 (Diesel), DIVID\* (400\$)  
Index neu: 70B  
ist bereit, 1xLok5 um 6\$ an CHINE zu verkaufen\*  
Kauf: 1xLok5 von CHINE um 2\$\*

**B&O:**  
Bau: -  
Fahrt: Atlantic City-Philadelphia-Easton-Jersey City-Trenton\* 5 (Lok6), DIVID\* (200\$)  
Index neu: 68  
ist bereit, 1xLok5 um 90\$ an Erie zu verkaufen\*  
Kauf: -

**NYNH:**  
Bau: F-18/8-2 (zu spät)  
Fahrt: Fort Lara-Trenton-Jersey City-Easton-Philadelphia\* 5 (Diesel), DIVID\* (230\$)  
Index neu: 66  
Kauf: -

**Bo&M:**  
Bau: B-22/8-2\*  
Fahrt: New York-New Haven-Norwich-Providence-Boston\* 5 (Lok6), DIVID\* (190\$)  
Index neu: 62  
Kauf: -

**Ch&O:**  
Bau: H-10/63-1\*  
Fahrt: Chicago-Cleveland-Youngstown-Pittsburgh-Baltimore-Fort Lara\* 6 (Lok6), DIVID\* (280\$)  
Index neu: 69  
Kauf: -

**CPRR:**  
Bau: -  
Fahrt: -  
Index neu: 6  
Kauf: -; Hat zwar keine Lok, aber auch nicht genug cash und keinen Präsidenten, der aushilft; d.h. sollte jemand das Amt des Präsidenten anstreben, so wird er

sofort für eine Lok sorgen müssen

Aktienrunde:

Verkäufe (gleichzeitig):  
WOZNU: 1xCh&O\* (59\$)

Käufe (in Klammer: Zahl der Zertifikate / Zahl der zählenden Zertifikate):  
SONNY (18/13): 1xCHINE aus Bank\* (88\$)  
WOZNU (17/12): 4xErie\* (BP, 280\$), 6xCPRR\* (BP, 36\$), 1xBo&M\* (62\$)

Stand:

**SONNY'S GREEK RAILROAD CORPORATION (PRC) / Norbert Szongott:**  
553 cash (155+120+4+240+130-88)  
1877 Kap (553+474+420+280+150)  
19(14)C: 6xNYCS, 6xCPRR, 6xCh&O, 2xCHINE  
**WOZNU PHUSKET OOUOUIH alias Franz Neumann:**  
40 cash (3+120+115+95+26+59-280-36-62)  
1536 Kap (40+408+372+36+350+130)  
28(16)C: 6xB&O, 6xBo&M, 6xCPRR, 5xErie, 5xNYNH

**THEOFILIUS RUDOLPHUS ANAXAGORAS I. VON NEW HAVEN alias Wolfgang Holzmann:**  
BANKRUPT seit 1870.

**JAMES WHAT? (DUKE EXPRESS RAILROAD COMPANY) alias Franky Bayer:**  
BANKRUPT seit 1865.

**BLACK EAGLE alias Wolfgang Wetscherek:**  
VERSCHOLLEN seit 1845.

**RÖMER RAILROAD alias Bernd Bukacek:**  
VERSCHOLLEN seit 1835.

Gesellschaften:

**New York Central System:**  
P: SONNY (50%), Index 79, 1xLok5,  
143 cash (103+40), BP: 20%, B: 20% (Kurs 84)  
**Chicago North Eastern Company:**  
P: SONNY (20%), Index 75, -Lok-,  
2 cash (2+4-6+2), BP: 70%, B: 10% (Kurs 88)  
**Erie:**  
P: WOZNU (50%), Index 70A, 1xLok5,  
40 cash (130-90), BP: 40%, B: 10% (Kurs 84)  
**Pennsylvania Railroad:**  
P: SONNY (60%), Index 70B, 1xLok5, 1xDiesel,  
160 cash (96+6-100+160-2), BP: 40%  
**Baltimore & Ohio:**  
P: WOZNU (50%), Index 68, 1xLok6,  
391 cash (221+80+80), BP: 40%  
**New York, New Haven & Hartford:**  
P: WOZNU (50%), Index 68, 1xDiesel,  
115 cash (0+115), BP: 50%  
**Boston & Maine:**  
P: WOZNU (60%), Index 62, 1xLok6,  
183 cash (38+95), BP: 40%  
**Cheesapeake & Ohio:**  
P: SONNY (50%), Index 56, 1xLok6,  
26 cash (0+26), BP: 20%, B: 30% (Kurs 77)  
**Canadian Pacific Railroad:**  
P: WOZNU (60%), Index 6, -Lok-,  
171 cash, B: 40% (Kurs 72)  
**Reading Lines:**  
P: 7, Index ??, -Lok-,  
??? cash, B: 100% (Kurs ??), noch nicht aktiv

**Tiles:**  
B-16/57-1; B-18/7-5; B-22/8-2;  
C-23/47-2; D-8/7-3; D-10/66-3;  
D-20/8-3; D-22/26-6; E-9/8-1;  
E-11/65-1; E-19/14-1; F-10/9-4;  
F-18/9-1; F-20/1-1; F-22/15-6;  
G-3/29-5; G-5/8-6; G-7/69-5;  
G-17/2-1; G-19/62-2; H-8/8-5;  
H-10/63-1; H-16/63-1; H-18/67-4;  
I-17/41-6; J-14/57-1;  
+ alle grauen Tiles

**Tokens:**  
CPRR: Montreal  
Erie: Lackawanna (links)  
NYCS: Albany + Fort Lara  
Bo&M: Boston + New York  
CHINE  
Ch&O: Cleveland + Pittsburgh  
NYNH: New York + Trenton (links)  
PeRR: Pittsburgh + Altoona + Fort Lara + Albany  
Read:  
B&O: Baltimore + Philadelphia (rechts)

Es können nur mehr Dieselloks gekauft werden.

**2 WELTEN DIPLOMACY Partie BRUCH**  
GM: Kawan Krafot, Hütteldorferstr. 88/4, 1140 Wien, Tel. 0222/9519713

ZAT: 23. April 95, 14 Uhr

E. W. Holzmann, G. K. Paar, R. H. Ritter, I. R. Vargason

Herzlich willkommen an alle Mitspieler zur Partie BRUCH, es spielen

H. Ritter, E. Szeiferth, F. Kral, M. Bunka, M. Geissler, F. Scheer, R. Ganguly

Bitte gebt mir bis zum nächsten Mal Eure Präferenzliste für die Länder ab.

**ACHTUNG!** Telefonnr. Ranjan Ganguly: 0222/2387645

**6 NIMMT Partie AUEROCHS**  
GM: Hellmut Ritter, Weinbergg. 60/10/13, 1190 Wien, Tel. 0222/3210553 oder 0222/4000-88681

ZAT: Spielende!

Postspielbeurteilung:  
Dauer: 9 Runden = 6 Monate  
Zeitaufwand/Zug: 1 Minute  
Verhandlungen: 98/1

9. Runde:

Brigitte Schick: 26/1 nimmt Reihe 3 (2 Ochsen).  
Sabine Vana: 41/1 in Reihe 3.  
Franky Bayer: 42/1 in Reihe 3.  
Barbara Prossinagg: 48/1 in Reihe 2.  
Robert Spacek: 64/1 in Reihe 4.  
Gerald Brandel: 75/2 nimmt Reihe 4 (9 Ochsen).  
Ferry Kral: 98/1 in Reihe 4.  
Barbara Hörmann: 101/1 in Reihe 1.

Die Auslage:

Reihe 1: 88/5, 90/3, 94/1, 99/5, 101/1.  
Reihe 2: 24/1, 27/1, 44/5, 45/2, 46/1.  
Reihe 3: 26/1, 41/1, 42/1,  
Reihe 4: 75/2, 98/1,

10. Runde:

Barbara Hörmann: 30/2 nimmt Reihe 3 (3 Ochsen).  
Robert Spacek: 49/1 nimmt Reihe 2 (10 Ochsen).  
Sabine Vana: 54/1 in Reihe 2.  
Barbara Prossinagg: 66/5 in Reihe 2.  
Brigitte Schick: 87/1 in Reihe 2.  
Franky Bayer: 88/1 in Reihe 2.  
Ferry Kral: 92/1 nimmt Reihe 2 (9 Ochsen).  
Gerald Brandel: 97/1 in Reihe 2.

Die Auslage:

Reihe 1: 88/5, 90/3, 94/1, 99/5, 101/1.  
Reihe 2: 92/1, 97/1,  
Reihe 3: 30/2,  
Reihe 4: 75/2, 98/1,

In der 9. Runde verliert Gerald seine weiße Weste, während Barbara H. eher ungeschickt taktiert und ihr somit in der letzten Runde die niedrigste Karte überbleibt. Die restlichen 7 Karten kommen alle in die 2. Reihe, wobei Robert und Ferry nochmals kräftig punkten.

Damit kommen wir zum ENDSTAND:

The winner is....

1. Franky: 0. als einziger mit einem clean sheet;

2. Gerald: 0 + 9 = 9.
3. Barbara H.: 8 + 3 = 11.
- =4. Sabine: 13.
- =4. Brigitte: 11 + 2 = 13.
6. Barbara P.: 20.
7. Ferry: 15 + 9 = 24.
8. Robert: 22 + 10 = 32.

Franky blendet also nicht nur mit Strahler95-Lächeln, sondern auch mit einer blütenweißen 6-Nimmt-Performance, er erweist sich auch mit Spitzenplätzen in anderen Postpartien als konstant guter Spieler. Hinter Gerald folgt die weibliche Phalarx im Mittelfeld, danach Ferry und Robert führt leider wieder einmal die rote Laternen spazieren.

Für alle, die sich während dieser Partie über die ihnen zugeleiteten Karten beklagten, meiner Ansicht nach war Ferry der Ärmste, mit diesem Blatt ist auch der vorletzte Platz ein achtbares Ergebnis:

3, 5, 6, 8, 18, 38, 88, 92, 98, 102.

Gratulation an die Inhaber der Podestplätze und vielen Dank fürs Mitspielen; die Partie COW startet mit der hier verbliebenen Auslage.

**6 NIMMT Partie BUFFEL**  
GM: Franky Bayer, Schlossstraße 28, 4050 Traun, Tel. 0722/93323

ZAT: Montag, 24. April 22:00 Uhr

3. Runde

Elfriede: 5/2 in Reihe 1  
Barbara: 6/1 in Reihe 1  
Ferry: 11/5 in Reihe 1  
Brigitte: 23/1 in Reihe 1  
Peter B: 25/2 nimmt Reihe 1 (10 Ochsen)  
Thomas: 29/1 in Reihe 1  
Hellmut: 30/3 in Reihe 1  
Ise: 31/1 in Reihe 1  
P. Lipp: NMR - 46/1 nimmt Reihe 3 (7 Ochsen)  
Peter S: 58/1 in Reihe 3

Die Auslage:  
Reihe 1: 25/2, 29/1, 30/3, 31/1  
Reihe 2: 63/1, 65/2, 66/5, 67/1, 87/1  
Reihe 3: 46/1, 58/1  
Reihe 4: 90/3, 91/1, 93/1, 94/1, 95/2

Spielstand:  
Brigitte: 1  
Barbara: 2  
Ferry: 0  
P. Lipp: 14  
Ise: 0  
Peter S: 0  
Hellmut: 0  
Thomas: 0  
Elfriede: 0  
Peter B: 10

Lipp, bitte melden! Das zweite Mal hintereinander gab er keinen Zug ab (und genau das bedeutet NMR, Elfriede), bereits zum zweiten Mal wird er dafür auch fürstlich belohnt: Weitere 7 Ochsen, somit schon insgesamt 14. Knapp dahinter jetzt Peter Schmitt, der den erbitterten Kampf um die erste Reihe für sich entscheiden konnte. Doch es bleibt keine Zeit, sich auf den nahenden Lorbeer auszurufen, denn auch in der 4. Runde warten einige Rindviecher auf ihre neuen Besitzer!

**6 NIMMT Partie COW**  
GM: Hellmut Ritter, Weinbergg. 60/10/13, 1190 Wien, Tel. 0222/3210553 oder 0222/4000-8861

ZAT: Montag, 24. April 22:00 Uhr

Postspielbeurteilung:  
Dauer: 9 Runden = 6 Monate  
Zeitaufwand/Zug: 1 Minute  
Verhandlungen: verboten

Willkommen zur neuen Partie COW von 6 NIMMT, ich habe 8 Anmeldungen, und damit das Spiel von Anfang an spannend ist, setzen wir gleich mit der verbliebenen Auslage der Partie AUEFOCHS fort. Dagnar verspricht die zugeteilten Karten und für Neulinge sicherheitsvoller auch die Spielregel, bei Unklarheiten bitte den GM fragen. 10 Karten liegen aus, daher kamen 14 Karten nicht zur Verteilung.

Teilnehmerliste:

Franz Hüttler  
Barbara Hörmann  
Michi Hierhacker  
Florian Scheer  
Gerald Brandel  
Thomas Riedl  
Franky Bayer  
Robert Spacek

Die Auslage: (Die 2. Zahl ist die Anzahl der Homochsen!)

Reihe 1: 88/5, 90/3, 94/1, 99/5, 101/1.  
Reihe 2: 92/1, 97/1,  
Reihe 3: 30/2,  
Reihe 4: 75/2, 98/1,

Hoffentlich habe ich mich beim Ergänzen der Zahl der Homochsen bei den verteilten Karten nicht geirrt. Zur Überprüfung: 55 hat 7, die anderen 11er-Zahlen 5, die Zehner 3, die Fünfer 2 und alle übrigen einen Ochsen.

Damit wünsche ich Euch gute Unterhaltung!

**ANONYMES DIPLOMACY Partie CHARLIE**  
GM: Degmar de Cessan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216222321

ZAT: 27. April 95

E: Edi Wallon, G: Ildibad, A: Kaiser Franz Klammer, R: Kahanina, T: Josef der Ruhrreiter, I: Papst Posthumus I., F: Frank Feicht

Die Insel beginnt zu sinken! Der Bär wackelt! Der Papst irrt!

Kaviar, türkischer Kaviar. Günstiger Gelegenheitskauf, durch russische Versorgungszentrumsaufgabe... (tpa)

Posthumus an Franz 3 Mose 19, 33-34

Movement Report Fall 1902 Game CHA

ITA:  
A TRI-TYR

AUS: F Albania - Greece  
(A Serbia - Budapest)  
(A Trieste - Budapest)  
(A Vienna - Galicia)

ENG: F Barents Sea S A Norway - St. Petersburg  
A Norway - St. Petersburg  
(F North Sea - London)  
A Sweden H

FRA: (F Belgium - North Sea)\*\*\*\*  
F English Channel C A Picardy - London  
(F Gulf of Lyon - Tyrrhenian Sea)  
(A Marseilles S A Spain H)att  
(A Picardy - London)  
A Spain S A Marseilles H

GER: A Berlin - Prussia  
F Denmark H  
A Holland - Belgium  
A Ruhr S A Holland - Belgium  
(A Silesia - Warsaw)

ITA: A Apulia - Venice  
(F Ionian Sea - Tyrrhenian Sea)  
(A Piedmont - Marseilles)  
A Tyrolia - Munich  
F Western Med - Mid-Atlantic Ocean

RUS: (A Galicia - Warsaw)  
A Moscow S F Sevastopol H  
(A Rumania S F Sevastopol H)att  
(F Sevastopol S A Rumania H)att  
(F St. Petersburg(SC) H )ret(FIN GOB LIV)

TUR: (A Armenia - Sevastopol)  
F Black Sea S A Armenia - Sevastopol  
(A Bulgaria - Rumania)  
(A Constantinople - Bulgaria)

Position Report Fall 1902 Game CHA

AUS: F GRE A SER A TRI A VIE = 4  
ENG: F BAR F NTS A STP A SWE = 4  
FRA: F ECH F GOL A MAR A PIC A SPA = 5  
GER: A BEL F DEN A PRU A RUH A SIL = 5  
ITA: F ION F MAO A MUN A PIE A VEN = 5  
RUS: A GAL A MOS A RUM F SEV F ??? = 5  
TUR: A ARM F BLA A BUL A CON = 4

Supply Center Report Fall 1902 Game CHA

AUS: BUD GRE SER TRI VIE = 5(4) +  
ENG: EDI LON LVP NOR STP SWE = 6(4) +  
FRA: BRE MAR PAR POP SPA = 5(5)  
GER: BEL BER DEN HOL KIE = 5(5)  
ITA: MUN NAP ROM TUN VEN = 5(5)  
RUS: MOS RUM SEV WAR = 4(5) -  
TUR: ANK BUL CON SMY = 4(4)

**BLACK BOX Partie BERYLLIUM**  
GM: Franky Bayer, Schloßstraße 48, 4050 Traun, Tel. 07223/3323

ZAT: 24. April 95

Während die meisten noch im Dunkeln tappen (ich gebe zu, diese Aufgabe mit den vielen Absorptionen und Reflexionen ist nicht gerade einfach), gibt es tatsächlich schon Forscher, die der Lösung - ihrer Meinung nach - schon sehr nah sind. Sollte der bisherige Rekord von 13 Punkten wirklich verbessert werden? Ich glaube fest daran, denn auch die Spieler mit bisher sehr wenigen Informationen können ja noch gewinnen ...

Auswertung:  
Michaela, reflektiert, 1 - 4  
Erik, absorbiert, 1 - 5  
Christine, absorbiert, 1 - 5  
Barbara, reflektiert, 1 - 6  
Ernst F., reflektiert, 1 - 4  
Michael, reflektiert, 1 - 5  
Wolfgang, Austritt bei 2, 2 - 8  
Hellmut, absorbiert, 1 - 5  
Ernst Sz., Austritt bei 12, 2 - 6  
Ferry, Austritt bei 11, 2 - 5  
Peter, absorbiert, 1 - 5

Ciao, Franky

**BLOOD ROYALE Partie ADEL**  
GM: Ferry Krai, Weinberggasse 16/5/16, 1160 Wien, Tel. 0222/4562755 (bis 201 Uhr) oder 0222/96161-7207

ZAT: noch festzulegen

Angemeldet haben sich bisher als Interessenten:  
Franz Hartmann, Franz Neumann, Robert Spacek, Ernst Szellenth, Michael Bunika, der GM wartet aber noch weitere Interessenten und Entwicklungen ab.

**BRITISH RAILS Partie KENSINGTON**  
GM: Hellmut Ritter, Weinbergg. 60/10/13, 1190 Wien, Tel. 0222/3210553 oder 0222/4000/8861

ZAT: Montag 24. April 22.00 Uhr

Postspielbewertung:  
Dauer: mind. 30 Runden=2 Jahre  
Zeitaufwand: ca. 10 Minuten  
Interaktion: fallweise nützlich, nicht komplex

30. Runde:

Angela (violett):  
Aufträge: 78, 42, 79, 94.  
Konto: 47.  
Fahrt:

1) SZ: Nott - Birn(Cars(+)) - 35/18, Text,Cars.  
2) NZ: 57/13 - 50/11(Lond); Tob,Bar.

Ise (gelb): Beer Transporting Company  
Aufträge: 60, 36(+), 105, 111, 40, 83(+).  
Konto: 78 + 26 = 104.  
Fahrt:

1) SZ: 34/13 - Brist(Coal(LH),Tob(+)) - Exet(Coal(-)) - 32/5; Tob.  
2) SZ: 35/41 - 27/53; Beer.

Norbert (blau):  
Aufträge: 53(-), 21, 37, 29, 64, 67.  
Konto: 107 + 11 = 118.  
Fahrt:

1) SZ: 11/60 - 20/49; Oats,Chem.  
2) SZ: 32/22 - Heref(Beer(-)) - 35/23(Birn).

Franky (grün): Duke Express Railroad Company  
Aufträge: 88, 30(-), 85, 101, 39, 38(+), 31(+).  
Konto: 25 + 27 = 52.  
Fahrt:

1) Duke of Wales (SZ): 41/20 - 53/20; Oil,Chem.  
2) Duke of Pool (SZ): 30/36 - 30/35(Manch(Chem(-))).

Michael (braun):  
Aufträge: 104, 65, 87, 107.  
Konto: 40.  
Fahrt:

1) SZ: 35/17 - 39/25; Fruit,Tob.  
2) SFZ: 42/18 - 39/30.

Lagerhäuser:  
Northampton: Cattle (bis Runde 31);  
Bristol: Coal (bis Runde 34).

Ise überspringt als 2. die 100-Mio.-Marke, nächste Runde wird es auch bei Franky soweit sein. Aus diesem Grund gibt er ansehender dem Lokführer seiner Duke of Pool außerordentlich Urlaub, wenn sich der nur nicht besäuft!

**BRITISH RAILS Partie LIVERPOOL**  
GM: Hellmut Ritter, Weinbergg. 60/10/13, 1190 Wien, Tel. 0222/32 10 553 oder 0222/4000-8861

ZAT: Montag, 24. April 22:00.

Postspielbewertung:  
Dauer: mind. 30 Runden=2 Jahre  
Zeitaufwand: ca. 10 Minuten  
Interaktion: fallweise nützlich, nicht komplex

Gegen die Korrektur bei Franky hat niemand Einspruch erhoben, der gültige Bau lautet daher 31/43-30/44-29/44 statt 31/43-30/43-29/44, Konto 2.

Ein weiterer Fehler ist mir bei Christa unterlaufen, der Anschluß nach Gloucester lautet 36/16-35/16, außerdem waren die Ausgangspunkte der beiden Züge vertauscht.

5. Runde:

Franky (blau): Duke Express Railroad Company (II)  
Aufträge: 17(-), 75, 58, 100, 61.  
Konto: 2 + 10 = 12 = 0.  
Fahrt:

1) Duke of London (NZ): 41/20 - 39/27; Imp,Beer.  
2) Duke of Coventry (NZ): 48/13 - Lond(Cars(-)) - North.

Bau:  
37/23-36/23(Birn);  
31/43...-31/45-32/45(Midd).

Christa (rot):  
Aufträge: 42, 101, 34, 25(-), 22, 109(+).  
Konto: 1 + 6 - 7 = 0.  
Fahrt:

1) NZ: 30/23(Manch(Coal(+))) - 34/24; Coal.  
2) SZ: 36/21(Birn) - Glouc(Steel(-)) - 35/12; Coal.

Bau:  
28/10...-26/10(Barnst);  
37/21(Birn)-39/20.

Wolfgang (grün):  
Aufträge: 60, 76, 21, 63.  
Konto: 0.  
Fahrt:

1) 24/43 - 20/52; Imp,Cott.

2) NZ: -  
Bau: -

Ise (gelb):  
Aufträge: 67, 70(-), 105, 69(-), 66, 41.  
Konto: 0 + 6 + 11 - 16 = 1.  
Fahrt:

1) NZ: 25/43 - (Barn(Steel(-))) - 24/43.  
2) NZ: 35/34 - Linc(Coal(-)) - 41/28; Coal.

Bau:  
55/14-55/13-56/12(Coal);  
23/44...-23/46...-20/49-20/50-19/51.

Robert (violett):  
Aufträge: 36, 44, 110, 79, 65(+).  
Konto: 0.  
Fahrt:

1) NZ: 21/50 - Carl(Mach(+)) - 15/59; Steel,Mach.  
2) NZ: 13/62 - 17/54; Chem,Chem.

Royal Transport AG Queen Sabine I (braun):  
Aufträge: 77, 108, 24(-), 95, 90, 84(+).  
Konto: 4 + 15 - 17 + 1 (Beatesbonus) = 3.  
Fahrt:

1) Princess Sonja (NZ): 43/13 - Cov(Rubb(-)) - 39/22.  
2) Prince Christian (NZ): 40/17 - Read(Beer(+)) - 45/8; Text,Beer.

Bau:  
49/7...51/7(Lond);  
53/7(Lond)-54/6...-58/6...-61/3-62/3(Dov).

Sabine erhält für die erste Verbindung von Liverpool nach London die ausgesetzte Prämie, ich hoffe, sie singt mir dafür künftig bei jeder Zugabgabe ein Lied der fab four vor. Wir wissen ja schon seit 1965, als die Queen den Beates den MBE-Orden verlieh, was für ein großer Fan sie ist. Weiters hat der Chronist erfahren, daß, obwohl ihr Prinzgemahl sein Hobby - Modelleisenbahnen - außer Haus betreiben muß, zumeist 2 Züge durch ihre Wohnung dösen.

**CHOICE Partie ESSEN**  
GM: Hellmut Ritter, Weinbergg. 60/10/13, 1190 Wien, Tel. 0222/32 10 553 oder 0222/4000-8861

ZAT: Montag, 24. April 22:00.

Postspielbeurteilung:  
Dauer: ca. 15 Runden  
Zeitaufwand/Zug: 1-2 Minuten  
Verhandlungen: keine

Wieder zwei kleine Fehlerkorrekturen, Gerald hat bereits 7 Sechser gestrichen, Franky dafür bei den Streichziffern nur 4 Fünfer!

15. Wurf: 1, 1, 3, 5, 6

Barbara Hörmann (1,3), (1,6), 5.  
Barbara Frossinagg: (1,5), (3,6), 1.  
Christine Irweg: (1,5), (3,6), 1.  
Michi Hierhacker: (1,5), (3,5), 1.  
Martina Nowak: (1,5), (1,5), 1.  
Sabine Vana: (1,5), (3,6), 1.  
Brigitte Schick: (1,3), (1,5), 6.  
Maggie Spacek: (1,5), (1,6), 3.  
Robert Spacek: (1,3), (5,6), 1.  
Ferry Krai: (1,5), (1,6), 3.  
Gerald Brandel: (1,1), (5,6), 3.  
Wolfgang Kovac: (1,3), (5,6), 1.  
Wolfgang Holzmann: (1,5), (3,6), 1.  
Franky Bayer: (1,3), (1,6), 5.  
Peter Schmitt: (1,3), (1,6), 5.  
Peter Nowak: (1,6), (3,5), 1.  
Hellmut Ritter: (1,6), (3,5), 1.

Stand:

Barbara H.:  
2/0, 3/0, 4/3, 5/2, 6/8, 7/6, 8/0, 9/0, 10/5, 11/6, 12/0;  
5. Würfel: 2/4, 5/6, 6/5.  
Barbara P.:  
2/0, 3/0, 4/0, 5/4, 6/6, 7/4, 8/1, 9/4, 10/1, 11/9, 12/1;  
5. Würfel: 1/5, 3/4, 5/6.  
Christine:  
2/0, 3/0, 4/0, 5/0, 6/8, 7/4, 8/3, 9/2, 10/5, 11/7, 12/1;  
5. Würfel: 1/6, 2/4, 5/5.  
Michi:  
2/0, 3/0, 4/0, 5/5, 6/4, 7/7, 8/2, 9/0, 10/6, 11/6, 12/0;  
5. Würfel: 1/6, 5/4, 6/5.  
Martina:  
2/0, 3/0, 4/0, 5/4, 6/6, 7/4, 8/1, 9/4, 10/1, 11/9, 12/1;  
5. Würfel: 1/5, 3/4, 5/6.  
Sabine:  
2/0, 3/0, 4/0, 5/3, 6/7, 7/0, 8/0, 9/8, 10/3, 11/7, 12/2;  
5. Würfel: 1/6, 2/5, 5/4.  
Brigitte:  
2/0, 3/0, 4/1, 5/6, 6/7, 7/5, 8/0, 9/0, 10/5, 11/6, 12/0;  
5. Würfel: 2/4, 5/5, 6/6.  
Maggie:  
2/0, 3/0, 4/1, 5/0, 6/6, 7/10, 8/0, 9/2, 10/6, 11/5, 12/0;

5. Würfel: 1/5, 3/4, 6/6.  
 Robert  
 2/0, 3/0, 4/2, 5/0, 6/6, 7/5, 8/3, 9/3, 10/6, 11/5, 12/0.  
 5. Würfel: 1/6, 3/3, 6/6.  
 Ferry  
 2/0, 3/0, 4/0, 5/1, 6/10, 7/4, 8/3, 9/0, 10/7, 11/3, 12/2.  
 5. Würfel: 2/5, 3/4, 5/6.  
 Gerald  
 2/3, 3/0, 4/0, 5/4, 6/7, 7/3, 8/0, 9/0, 10/6, 11/7, 12/0.  
 5. Würfel: 3/5, 5/5, 6/5.  
 Wolfgang K.:  
 2/0, 3/0, 4/3, 5/3, 6/2, 7/3, 8/0, 9/5, 10/4, 11/9, 12/1.  
 5. Würfel: 1/5, 2/5, 5/5.  
 Wolfgang H.:  
 2/0, 3/0, 4/0, 5/0, 6/7, 7/7, 8/0, 9/2, 10/5, 11/7, 12/2.  
 5. Würfel: 1/6, 2/5, 5/4.  
 Franky:  
 2/0, 3/0, 4/4, 5/1, 6/5, 7/3, 8/5, 9/4, 10/5, 11/3, 12/0.  
 5. Würfel: 2/5, 5/5, 6/5.  
 Peter S.:  
 2/0, 3/0, 4/4, 5/3, 6/3, 7/7, 8/0, 9/3, 10/4, 11/6, 12/0.  
 5. Würfel: 2/5, 5/5, 6/5.  
 Peter N.:  
 2/0, 3/0, 4/0, 5/0, 6/8, 7/3, 8/5, 9/1, 10/5, 11/7, 12/1.  
 5. Würfel: 1/6, 2/4, 5/5.  
 Hellmut:  
 2/0, 3/0, 4/0, 5/5, 6/5, 7/5, 8/3, 9/0, 10/6, 11/6, 12/0.  
 5. Würfel: 1/6, 5/4, 6/5.

Wieder waren einige für mich unerwartete Züge dabei, diesmal von Barbara P., Christine, Wolfgang K. sowie von Spacek & Spacek, die zuletzt fast immer übereinstimmende Züge abgaben, nun aber aufgrund des unterschiedlichen Standes eher verschieden agieren werden. Barbara P. und Martina haben wieder auf einen gemeinsamen Pfad zurückgefunden, Michi folgt meinem Weg mit kleinem Abstand.

Ich habe versucht, die Chancenabwägung zu objektivieren, ganz glücklich bin ich mit meinem System aber noch nicht, da meiner Ansicht nach suboptimale Züge die Chancenabschätzung gegenüber den besseren Zügen erhöhen. Vor allem über die Bewertung ungleicher Streichzifferverteilung und von Reihen mit 9 oder 10 Markierungen läßt sich diskutieren.

Jedenfalls gibt sich folgende Reihung:  
 Der GM hat die beste Ausgangsposition, Michi folgt knapp dahinter, dann kommen Gerald, Brigitte, Barbara H., Wolfgang H., Sabine und Maggie. Trotzdem bleibt Peter S., nach dieser Methode nur 12., mein Geheimtip, zumindest einen Platz unter den besten 5 erwarten ich von ihm. Noch unklarer scheint mir die Bewertung der Nachzügler, Franky als Letzter, davor Barbara P. und Martina, Wolfgang K. Viertletzter, diese Reihung befriedigt meine subjektive Einschätzung nicht ganz.

Der nächste Wurf läßt allen außer den 4 Mitspielern, die sowohl 3 als auch 5 streichen können, nur die Wahl zwischen 2 Möglichkeiten.  
 16. Wurf: 3, 3, 4, 5, 5.

**DIPLOMACY Partie MONEY**  
 GM: Ferdinand de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/222321

ZAT: 27. April 95

Movement Report Winter 1916 Game MON

Position Report Winter 1916 Game MON

AUS: A BOH F GOL F ION A LIV A MOS A PIE A PRU A ROM A SIL A TUS A TYR F TYS A UKR A VEN A VIE A WAR  
 ENG: F GOB F MAO F NAF F TUN F WME  
 FRA: A BUR F GAS F LON A MAR A PIC A SPA  
 GER: F BAL A BER A KIE A MUN F NTS A RUH  
 RUS: A STP

Movement Report Spring 1917 Game MON

AUS: A Bohemia S A Tyrolia - Munich  
 F Gulf of Lyon S A Piedmont - Marseilles  
 F Ionian Sea S F Tyrrhenian Sea H  
 A Livonia H  
 (A Moscow - St. Petersburg)  
 (A Piedmont - Marseilles)  
 A Prussia S A Silesia H  
 A Rome H  
 A Silesia S A Prussia H  
 A Tuscany H  
 (A Tyrolia - Munich)  
 F Tyrrhenian Sea S F Gulf of Lyon H  
 (A Ukraine - Moscow)  
 (A Venice - Piedmont)  
 (A Vienna - Tyrolia)  
 A Warsaw S A Livonia H

ENG: F Gulf of Bothnia S A St. Petersburg H  
 F Mid-Atlantic Ocean S F Western Med H  
 F North Africa S F Tunis H  
 F Tunis H  
 F Western Med H

FRA: A Burgundy S A Marseilles H  
 F Gascony S A Spain H  
 F London H  
 (A Marseilles S A Spain H)[att]  
 A Picardy S A Burgundy H  
 A Spain S A Marseilles H

GER: F Baltic Sea S A Berlin H  
 A Berlin S A Munich H  
 A Kiel S A Munich H  
 A Munich H  
 F North Sea H  
 A Ruhr S A Munich H

RUS: A St. Petersburg H

Position Report Spring 1917 Game MON

AUS: A BOH F GOL F ION A LIV A MOS A PIE A PRU A ROM A SIL A TUS A TYR F TYS A UKR A VEN A VIE A WAR = 16  
 ENG: F GOB F MAO F NAF F TUN F WME = 5  
 FRA: A BUR F GAS F LON A MAR A PIC A SPA = 6  
 GER: F BAL A BER A KIE A MUN F NTS A RUH = 6  
 RUS: A STP = 1

**DIPLOMACY Partie NUMERI**  
 GM: Ferdinand de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/222321

ZAT: 27. April 95

E. W. Herbich, G. Franz Neumann, R. Wolfgang Kovac, T. B. Laimer, I. H. Ritter, F. W. Holzmann

Movement Report Winter 1909 Game NUM

FRA: F Brest B  
 A Paris B

GER: F Baltic Sea D  
 F North Sea D

RUS: A Silesia D

TUR: A Constantinople B

Position Report Winter 1909 Game NUM

FRA: F BEL A BER F BRE F DEN F ECH F EDI F HEL F KIE A LON F MAO A MUN A PAR A RUH A TYR F TYS A VEN  
 GER: F SKA F SWE  
 RUS: A MOS A STP A WAR  
 TUR: F ALB F BLA A BOH A BUL A CON A GAL F GRE F NAP A RUM A SEV F TRI A UKR A VIE

Movement Report Spring 1910 Game NUM

FRA: F Belgium - North Sea  
 A Berlin S A Munich - Kiel  
 F Brest - English Channel  
 F Denmark S F Kiel - Baltic Sea  
 F English Channel - London  
 F Edinburgh - Norwegian Sea  
 F Heligoland Bight S F Belgium - North Sea  
 F Kiel - Baltic Sea  
 A London - Yorkshire  
 F Mid-Atlantic Ocean - North Atlantic  
 A Munich - Kiel  
 A Paris - Burgundy  
 A Ruhr S A Tyrolia - Munich  
 A Tyrolia - Munich  
 F Tyrrhenian Sea H  
 A Venice H

GER: F Skagerak H  
 F Sweden H

RUS: (A Moscow S A Warsaw H)[att]  
 A St. Petersburg S A Moscow H  
 (A Warsaw S A Moscow H)[ref](LIV PRU)

TUR: F Albania - Greece  
 F Black Sea - Rumania  
 A Bohemia - Silesia  
 A Bulgaria - Serbia  
 A Constantinople - Bulgaria  
 A Galicia S A Ukraine - Warsaw  
 F Greece - Aegean Sea  
 F Naples H  
 A Rumania - Ukraine  
 (A Sevastopol - Moscow)  
 F Trieste H  
 A Ukraine - Warsaw  
 A Vienna - Bohemia

Position Report Spring 1910 Game NUM

FRA: F BAL A BER A BUR F DEN F ECH F HEL A KIE F LON A MUN F NAF F NTS F NWS A RUH F TYS A VEN A YOR = 16  
 GER: F SKA F SWE = 2  
 RUS: A MOS A STP A ??? = 3  
 TUR: F AEG A BOH A BUL A GAL F GRE F

NAP F RUM A SER A SEV A SIL F TRI A UKR  
 A WAR = 13

**DIPLOMACY Partie OUIJA**  
 GM: Ferdinand de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/222321

ZAT: 27. April 95

E. F. Kunz, G. R. Vargason, A. H. Ritter, R. E. Szeiferth, T. R. Ganguly, I. H. Gerger, F. H. Schiel

ACHTUNG: Telefonnr. Ranjan Ganguly: 0222/2387645

Movement Report Fall 1904 Game OUI

AUS: A Albania S A Serbia H  
 (A Serbia S A Trieste - Budapest)[att]  
 F Tunis - Ionian Sea  
 A Vienna S A Trieste - Budapest

ENG: A Belgium - Denmark  
 F Edinburgh - Norwegian Sea  
 F Heligoland Bight S A Belgium - Denmark  
 F Holland S A Ruhr - Kiel  
 F North Sea C A Belgium - Denmark

FRA: A Burgundy - Ruhr  
 F English Channel S F North Sea H  
 A Gascony - Burgundy  
 A Ruhr - Kiel  
 F Spain(SC) - Western Med

GER: A Berlin H  
 A Silesia H

ITA: F Greece S F Ionian Sea - Aegean Sea  
 F Ionian Sea - Aegean Sea  
 (A Kiel S F North Sea - Denmark)[ref](MUN)  
 A Trieste - Budapest  
 (A Tyrolia S A Burgundy - Munich)[nso]

RUS: F Black Sea H  
 (A Budapest S A Rumania - Serbia)[\*\*\*]  
 (F Denmark H)[ref](BAL SKA SWE)  
 (F Norway - North Sea)  
 (A Rumania - Serbia)  
 A St. Petersburg - Finland  
 A Warsaw - Galicia

TUR: (F Aegean Sea H)[ref](SMY)  
 A Bulgaria H  
 F Constantinople H  
 F Eastern Med H

Position Report Fall 1904 Game OUI

AUS: A ALB F ION A SER A VIE = 4  
 ENG: A DEN F HEL F HOL F NTS F NWS = 5  
 FRA: A BUR F ECH A KIE A RUH F WME = 5  
 GER: A BER A SIL = 2  
 ITA: F AEG A BUD F GRE A ??? A TYR = 5  
 RUS: F BLA F ??? A FIN A GAL F NOR A RUM = 6  
 TUR: F ??? A BUL F CON F EME = 4

Supply Center Report Fall 1904 Game OUI

AUS: SER TRI TUN VIE = 4 (4)  
 ENG: BEL DEN EDI HOL LON LVP = 6 (5) +  
 FRA: BRE KIE MAR PAR POR SPA = 6 (5) +  
 GER: BER = 1 (2) -  
 ITA: BUD GRE MUN NAP ROM VEN = 6 (5) +  
 RUS: MOS NOR RUM SEV STP SWE WAR = 7 (6) +  
 TUR: ANK BUL CON SMY = 4 (4)

**DIPLOMACY Partie PAPUA**  
 GM: Ferdinand de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/222321

ZAT: 27. April 95

E. E. Szeiferth, G. F. Scheer, A. K. Paar, R. F. Kunz, T. Michael Ivancsics, I. F. Hottler, F. R. Ganguly

ACHTUNG: Telefonnr. Ranjan Ganguly: 0222/2387645

Herzlich willkommen zur neuen offenen Diplomacy-Partie, Ihr spielt in der oben angegebenen Länderverteilung, die Unterlagen gehen Euch in den nächsten Tagen zu. Viel Spaß!

**GUNBOAT DIPLOMACY Partie LISA**  
 GM: Ferdinand de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/222321

ZAT: 27. April 95

G. R. T. I. F.

Movement Report Winter 1909 Game LIS

GER: F WME-MAO

RUS: A SWE-FIN

ITA: F Tuscany D

TUR: A Constantinople B

Position Report Winter 1909 Game LIS

GER: A BER A DEN A GAS F HEL F MAO A MAR A MUN A RUH A SIL F SKA A SWE  
 ITA: A BUD A PIE A TRI F TUN A TYR F TYS A VIE F WME  
 RUS: F BRE A FIN F LON A MOS F NOR A SEV A STP A UKR A WAR  
 TUR: A ARM F BLA A BUL A CON A GRE A RUM

Movement Report Spring 1910 Game LIS

GER: (A Berlin - Munich)  
 (A Denmark - Sweden)  
 A Gascony - Spain  
 (F Heligoland Bight - North Sea)  
 (F Mid-Atlantic Ocean S A Gascony - Spain)[att]  
 (A Marseilles S A Gascony - Spain)[att]  
 (A Munich - Bohemia)  
 A Ruhr S A Berlin - Munich  
 A Silesia S A Munich - Bohemia  
 F Skagerak S F Heligoland Bight - North Sea  
 (A Sweden - Norway)

ITA: A Budapest S A Trieste - Serbia  
 (A Piedmont - Marseilles)  
 (A Trieste - Serbia)  
 (F Tunis S A Ukraine - Rumania)[il]  
 A Tyrolia S A Vienna - Bohemia  
 F Tyrrhenian Sea - Ionian Sea  
 (A Vienna - Bohemia)  
 F Western Med H

RUS: (F Brest - Mid-Atlantic Ocean)  
 A Finland S A St. Petersburg - Norway  
 F London S F Norway - North Sea  
 A Moscow S A Sevastopol H  
 (F Norway - North Sea)  
 (A Sevastopol S A Rumania - Budapest)[il]  
 (A St. Petersburg - Norway)  
 A Ukraine S A Sevastopol H  
 (A Warsaw S A Silesia - Bohemia)[il]

TUR: (A Armenia - Sevastopol)  
 F Black Sea S A Armenia - Sevastopol  
 (A Bulgaria - Serbia)  
 (A Constantinople - Bulgaria)  
 A Greece S A Bulgaria - Serbia  
 A Rumania S A Armenia - Sevastopol

Position Report Spring 1910 Game LIS

GER: A BER A DEN F HEL F MAO A MAR A MUN A RUH A SIL F SKA A SPA A SWE = 11  
 ITA: A BUD F ION A PIE A TRI F TUN A TYR A VIE F WME = 8  
 RUS: F BRE A FIN F LON A MOS F NOR A SEV A STP A UKR A WAR = 9  
 TUR: A ARM F BLA A BUL A CON A GRE A RUM = 6

**GUNBOAT DIPLOMACY Partie MAJA**  
 GM: Ferdinand de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/222321

ZAT: 27. April 95

E. G. A. R. T. I. F.

Movement Report Winter 1906 Game MAJ

GER: A Berlin B

TUR: A Constantinople B

Position Report Winter 1906 Game MAJ

AUS: A APU A BUD A MOS A SER F TYS A VEN A VIE  
 FRA: F ECH A MAR F NAO A PAR A PIC  
 GER: F BEL A BER A BUR A GAL A LON A LVP A MUN F NOR F NTS A RUH F WAL  
 RUS: A RUM A STP A TRI A TYR A UKR  
 TUR: F ALB A BUL A CON F GRE F ION F TUN

Movement Report Spring 1907 Game MAJ

AUS: A Apulia - Rome  
 (A Budapest S A Venice - Trieste)[\*\*\*]  
 (A Moscow S F Norway - St. Petersburg)[nso]  
 A Serbia S A Venice - Trieste  
 F Tyrrhenian Sea - Naples  
 A Venice - Trieste  
 (A Vienna S A Venice - Trieste)[att]

FRA: (F English Channel - Picardy)[ref](BRE MAO)  
 A Marseilles S A Paris - Gascony  
 F North Atlantic - Irish Sea  
 A Paris - Gascony  
 A Picardy - Paris

GER: F Belgium S A Burgundy - Picardy  
 A Berlin - Munich  
 A Burgundy - Picardy  
 A Galicia H  
 A London H  
 A Liverpool H  
 A Munich - Burgundy  
 F Norway - North Sea  
 F North Sea - English Channel

A Ruhr S A Munich - Burgundy  
F Wales S F North Sea - English Channel

RUS: A Rumänien S A Trieste - Budapest  
(A St. Petersburg - Moscow)  
A Trieste - Budapest  
(A Tyrolia - Vienna)  
A Ukraine S A Rumänien H

TUR: F Albanien - Adriatische See  
A Bulgarien - Griechenland  
A Konstantinopel - Bulgarien  
F Griechenland - Ionische See  
F Ionische See - Tyrrhenische See  
F Tunesien S F Ionische See - Tyrrhenische See

Position Report Spring 1907 Game MAJ

AUS: A MOS F NAP A ROM A SER A TRI A VIE = 6  
FRA: F ??? A GAS F IRI A MAR A PAR = 5  
GER: F BEL A BUR F ECH A GAL A LON A LVP A MUN F NTS A PIC A RUH F WAL = 11  
ITA: A BUD A RUM A STP A TYR A UKR = 5  
TUR: F ADR A BUL A GRE F ION F TUN F TYR = 6

**GUNBOAT DIPLOMACY Partie NORA**

GM: Ferdinand de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/222321

ZAT: 27. April 95

E. G. A. R. T. I. F.

Movement Report Winter 1902 Game NOR

AUS: A GRE D

GER: F DEN D

AUS: A Budapest D

ENG: A Edinburgh B

F London B

FRA: A Paris B

GER: A Kiel B

ITA: A Naples B

TUR: A Ankara B

Position Report Winter 1902 Game NOR

AUS: F ADR A VIE  
ENG: A DEN A EDI F LON F NTS F SKA F SWE  
FRA: A BRE A MAR A PAR F PIC A POR  
GER: F BAL A BEL A BUR A HOL A KIE  
ITA: F APU F ION A NAP A TRI A TYR  
RUS: A ARM A GAL A RUM F SEV F STP  
TUR: F AEG A ANK F BLA A BUL F CON A GRE

Movement Report Spring 1903 Game NOR

AUS: (F Adriatische See - Trieste)  
(A Wien S F Adriatische See - Trieste)[att]

ENG: (A Denmark H)[\*\*\*]  
A Edinburgh - Norwegen  
F London - English Channel  
F North Sea C A Edinburgh - Norwegen  
(F Skagerrak - Baltische See)[H]  
F Schweden S F Skagerrak - Baltische See

FRA: A Brest - Paris  
A Marseilles S A Paris - Burgund  
A Paris - Burgund  
F Picardie S A Belgien H  
A Portugal - Spanien

GER: F Baltische See S A Kiel - Dänemark  
A Belgien S A Holland H  
A Burgund - München  
A Holland S A Belgien H  
A Kiel - Dänemark

ITA: (F Apulien - Adriatische See)  
F Ionische See C A Neapel - Albanien  
A Neapel - Albanien  
(A Trieste - Budapest)  
(A Tyrolia - Wien)

RUS: (A Armenien - Sevastopol)[ref](SYR)  
A Galizien S A Rumänien - Budapest  
A Rumänien - Budapest  
(F Sevastopol - Rumänien)  
F St. Petersburg(SC) - Golf von Bothnia

TUR: F Ägäisches Meer S F Konstantinopel - Smyrna  
A Ankara - Armenien  
F Schwarzes Meer S A Ankara - Armenien  
(A Bulgarien - Rumänien)  
F Konstantinopel - Smyrna  
A Griechenland - Serbien

Position Report Spring 1903 Game NOR

AUS: F ADR A VIE = 2  
ENG: F ECH A NOR F NTS F SKA F SWE = 5

FRA: A BUR A MAR A PAR F PIC A SPA = 5  
GER: F BAL A BEL A DEN A HOL A MUN = 5  
ITA: A ALB F APU F ION A TRI A TYR = 5  
RUS: A ??? A BUD A GAL F GOB F SEV = 5  
TUR: F AEG A ARM F BLA A BUL A SER F SMY = 6

**GUNBOAT DIPLOMACY Partie OLGA**

GM: Ferdinand de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/222321

ZAT: 27. April 95

E. G. A. R. T. I. F.

Movement Report Fall 1902 Game OLG

FRA: A MUN-SIL

AUS: A Budapest S A Galizien - Rumänien  
A Galizien - Rumänien  
F Griechenland H  
A Serbien S F Griechenland H  
(A Trieste - Venedig)

ENG: A Finnland S F Norwegen - Schweden  
F Norwegen - Schweden  
F North Sea S F Skagerrak - Dänemark  
F Skagerrak - Dänemark

FRA: (A Marseilles S A Paris - Burgund)[att]  
(F Paris - Burgund)  
A Picardie S A Paris - Burgund  
A Silesien - Warschau  
(F Spanien(SC) - Westliches Mittelmeer)

GER: (A Belgien - Holland)  
(F Dänemark S F Schweden H)[ref](BAL KIE HEL)  
A Kiel - Berlin  
A München S A Kiel - Berlin  
(A Ruhr - Holland)

ITA: (A Piedmont - Marseilles)  
F Tyrrhenische See - Golf von Lyon  
(A Venedig S A Serbien H)[H]  
(F Westliches Mittelmeer S F Tyrrhenische See - Golf von Lyon)[att]

RUS: F Schwarzes Meer - Ankara  
A Moskau - St. Petersburg  
(A Rumänien - Sevastopol)[ref](UKR)  
(F Schweden S F Dänemark H)[ref](BAL GOB SKA)

TUR: F Ägäisches Meer S A Bulgarien H  
(A Armenien - Sevastopol)  
A Bulgarien H  
F Konstantinopel S A Bulgarien H

Position Report Fall 1902 Game OLG

AUS: A BUD F GRE A RUM A SER A TRI = 5  
ENG: F DEN A FIN F NTS F SWE = 4  
FRA: A BUR A MAR A PIC F SPA A WAR = 5  
GER: A BEL A BER F ??? A MUN A RUH = 5  
ITA: F GOL A PIE A VEN F WME = 4  
RUS: F ANK A ??? A STP F ??? = 4  
TUR: F AEG A ARM A BUL F CON = 4

Supply Center Report Fall 1902 Game OLG

AUS: BUD GRE RUM SER TRI VIE = 6(5) +  
ENG: DEN EDI LON LVP NOR SWE = 6(4) ++  
FRA: BRE MAR PAR POR SPA WAR = 6(5) +  
GER: BEL BER HOL KIE MUN = 5(4)  
ITA: NAP ROM TUN VEN = 4(4)  
RUS: ANK MOS SEV STP = 4(4)  
TUR: BUL CON SMY = 3(4) -

**GUNBOAT DIPLOMACY Partie PAULA**

GM: Ferdinand de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/222321

ZAT: 27. April 1995

E., G., A., R., T., I., F.

Position Report Winter 1900 Game PAU

AUS: A BUD F TRI A VIE  
ENG: F EDI F LON A LVP  
FRA: F BRE A MAR A PAR  
GER: A BER F KIE A MUN  
ITA: F NAP A ROM A VEN  
RUS: A MOS F SEV F STP A WAR  
TUR: F ANK A CON A SMY

Supply Center Report Winter 1900 Game PAU

AUS: BUD(h) TRI(h) VIE(h)  
ENG: EDI(h) LON(h) LVP(h)  
FRA: BRE(h) MAR(h) PAR(h)  
GER: BER(h) KIE(h) MUN(h)  
ITA: NAP(h) ROM(h) VEN(h)  
RUS: MOS(h) SEV(h) STP(h) WAR(h)  
TUR: ANK(h) CON(h) SMY(h)

Movement Report Spring 1901 Game PAU

AUS: A Budapest - Rumänien  
(F Trieste - Venedig)  
A Wien - Budapest

ENG: F Edinburgh - Norwegisches Meer  
F London - North Sea  
A Liverpool - Edinburgh

FRA: F Brest - Mid-Atlantischer Ozean  
A Marseilles H  
A Paris - Burgund

GER: A Berlin - Kiel  
F Kiel - Holland  
A München - Ruhr

ITA: F Neapel - Ionische See  
A Rom - Apulien  
(A Venedig - Trieste)

RUS: A Moskau - Ukraine  
(F Sevastopol - Schwarzes Meer)  
F St. Petersburg(SC) - Golf von Bothnia  
A Warschau - Galizien

TUR: (F Ankara - Schwarzes Meer)  
A Konstantinopel - Bulgarien  
A Smyrna - Konstantinopel

Position Report Spring 1901 Game PAU

AUS: A BUD A RUM F TRI = 3  
ENG: A EDI F NTS F NWS = 3  
FRA: A BUR F MAD A MAR = 3  
GER: F HOL A KIE A RUH = 3  
ITA: A APU F ION A VEN = 3  
RUS: A GAL F GOB F SEV A UKR = 4  
TUR: F ANK A BUL A CON = 3

Supply Center Report Spring 1901 Game PAU

AUS: BUD GRE RUM SER TRI VIE = 5(3) ++  
ENG: BEL EDI LON LVP NOR = 5(3) ++  
FRA: BRE MAR PAR POR SPA = 5(3) ++  
GER: BER DEN HOL KIE MUN = 5(3) ++  
ITA: NAP ROM TUN VEN = 4(3) +  
RUS: MOS RUM SEV STP WAR = 5(4) +  
TUR: ANK BUL CON SMY = 4(3) +

Position Report Fall 1901 Game CEN

AUS: A GAL F GRE A SER = 3  
ENG: F BEL F NOR A YOR = 3  
FRA: A BUR F POR A SPA = 3  
GER: F DEN A HOL A KIE = 3  
ITA: A ROM F TUN A TYR = 3  
RUS: F GOB A RUM F SEV A SIL = 4  
TUR: F BLA A BUL A CON = 3

Supply Center Report Fall 1901 Game CEN

AUS: BUD GRE SER TRI VIE = 5(3) ++  
ENG: BEL EDI LON LVP NOR = 5(3) ++  
FRA: BRE MAR PAR POR SPA = 5(3) ++  
GER: BER DEN HOL KIE MUN = 5(3) ++  
ITA: NAP ROM TUN VEN = 4(3) +  
RUS: MOS RUM SEV STP WAR = 5(4) +  
TUR: ANK BUL CON SMY = 4(3) +

**HASE & IGEL Partie KAROTTE**

GM: Christa Binder, A.G. Göttinger, 637, 1200 Wien, Tel. 0222/3324406, Büro: 58801/5389

ZAT: 24. April 95

2. Runde

Adalbert: 7/5 70K/3 :: 16F -45 :: - = 16F 25K/3  
Baldwin: 2/K 95 K/3 :: 4/3 -3 :: - = 4/3 92K/3  
Hubsi: 1/H 98K/3 :: 2K -1 :: o.h. = 2K 96K/3  
NoName: 7/5 70K/3 :: 12/3 -15 :: +30 = 12/3 85K/3  
Puck: 2/K 95K/3 :: 7/5 -15 :: o.k. = 7/5 80K/3  
Roger: 7/5 70K/3 :: 16F -45 :: - = 16F 25K/3

Leider habe ich eine kleine Korrektur. Ich habe mich bei der Berechnung des Hasenfeldes geirrt. Es war "nichts passiert" anstelle von "letzter Zug gratis" und ich entschuldige mich bei Hubsi - er hat dadurch eine Karotte weniger. Noch eine Änderung: Achilles wurde in Baldwin umgetauft; hier ist die Post schuld, die für einen Brief vom 2. in den 20. Bezirk mehr als eine Woche gebraucht hat.

Ansonsten läuft das Spiel gut an - bereits der erste Salat! - und ich wünsche allen Hasen nicht zuviel Streß zu Ostern, Christa

**HOL'S DER GEIER Partie MEISE**

GM: Ferry Kral, Weinheimergasse 16/56/16, 1160 Wien, Tel. 0222/4562755 (bis 20 Uhr) oder 0222/98161-7207

ZAT für die 12. Karte: 23. April 95

Eingesetzte Karte für +7/5 Spielstand

Schritt: 2 / 6  
Flitter: 2 / 5  
Szeferth: 5 / 10  
Karger: 15 / +9

Nächste ausgespielte Karte: -4

**HOL'S DER GEIER Partie NACHTIGALL**

GM: Ferry Kral, Weinheimergasse 16/56/16, 1160 Wien, Tel. 0222/4562755 (bis 20 Uhr) oder 0222/98161-7207

ZAT für die 3. Karte: 23. April 95

Berichtigung: Harald Reckendorfer verwendete im letzten Zug nicht die 5, sondern die 2 (ein Schreibfehler meinerseits)

Eingesetzte Karten für -5/ Spielstand:

Spacak: 10 / 0  
Hörmann: 10 / 8  
Hieracker: 7 / -5  
Reckendorfer: 10 / 0  
Schmitt: 10 / 4

Nächste ausgespielte Karte: +3

**KAPITALISTENDIPLOMACY Partie CENTIME**

GM: Ferdinand de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/222321

ZAT: 27. April 95

Pseudonyme:

Wesir, Würburg, Jochen Esel, Juno Monetas, Louis LXIV, The One, R.G. Winnt, Putter-King, Frochkönig, Börsenguru

Movement Report Fall 1901 Game CEN

AUS: F Albanien - Griechenland  
A Serbien S F Albanien - Griechenland  
A Wien - Galizien

ENG: F North Sea - Belgien  
F Norwegisches Meer - Norwegen  
A Yorkshire H

FRA: (A Burgund - München)  
F Mid-Atlantischer Ozean - Portugal  
A Marseilles - Spanien

GER: (F Dänemark - Schweden)  
A Kiel S A Ruhr - Holland  
A Ruhr - Holland

ITA: A Apulien - Rom  
F Ionische See - Tunesien  
(A Tyrolia - München)

RUS: (F Golf von Bothnia - Schweden)  
F Sevastopol S A Ukraine - Rumänien  
A Ukraine - Rumänien  
A Warschau - Silesien

TUR: F Ankara - Schwarzes Meer  
(A Bulgarien - Griechenland)  
(A Konstantinopel - Bulgarien)

Position Report Fall 1901 Game CEN

AUS: A GAL F GRE A SER = 3  
ENG: F BEL F NOR A YOR = 3  
FRA: A BUR F POR A SPA = 3  
GER: F DEN A HOL A KIE = 3  
ITA: A ROM F TUN A TYR = 3  
RUS: F GOB A RUM F SEV A SIL = 4  
TUR: F BLA A BUL A CON = 3

Supply Center Report Fall 1901 Game CEN

AUS: BUD GRE SER TRI VIE = 5(3) ++  
ENG: BEL EDI LON LVP NOR = 5(3) ++  
FRA: BRE MAR PAR POR SPA = 5(3) ++  
GER: BER DEN HOL KIE MUN = 5(3) ++  
ITA: NAP ROM TUN VEN = 4(3) +  
RUS: MOS RUM SEV STP WAR = 5(4) +  
TUR: ANK BUL CON SMY = 4(3) +

**KREML Partie BRESCHNEV**

GM: Nowak Peter, Abtlingergasse 66/5/4, 1100 Wien, Tel. 603 62 59, Firma 601715893, FAX: 71199, e-mail: nowak@so1.gud.siemens.co.at

ZAT: Montag, 24. April 1995

1. Jahreshälfte 1955

Am Ende der Oktoberparade 1954 wurde Palawin aufgrund seines hohen Alters zum Staatspräsidenten ernannt. Er scheidet damit aus der aktiven Politik aus.

Phase 1:  
Parteichef im Kreml haben es schwer.  
Nikotin +1 SP  
Bjurojew begibt sich ins Sanatorium  
Zenjarplan, Manjak +1 SP (krank im Amt)

Phase 2:  
keine Aktionen

Phase 3A:  
Protzky +1 SP (laufende Untersuchung)  
Zenjarplan schickt Manko nach Sibirien. +2 SP

Phase 4:  
Byrojew kann teilweise geheilt werden.  
Diesmal keine neuen Krankheitsfälle.

Phase 5A:  
entfällt

**DIE MACHTPYRAMIDE**

Parteichef: Nikotin (66[+1] + INV-S)

KGB: [Byrojew (74: +INV-V) +] Sanatorium Außen:  
Vert.: Zenjarplan (66[+3] +A/H) +

Ideologie: Manjak (62[+1] +L-INV) ++  
Industrie: Protzky (80[+1] +V-ID) ?  
Landwirt: Dobermann (65: +S/A)  
Sport: Niewitko (73: +INV-A)

Kandidaten:  
Fuckoff (68: +K-V), Karienko (63: +A-ID), Krakatov (72: +L-A), Pissin (71: +V-L)

Volk:

Bungaloff (54:+S/-IN), Patina (58:+A/-V), Satin (62:+ID/I), Strychnin (57:+ID/-IN), Wasolin (50:+K/-L) ++

Sibirien:

Aljesvirkadse (74:+V/-K), Manko (67:+ID/-L), Putschnik (52:+K/-A), Schukrotoff (75:+L/-V)

Kremlmauer: Aparatschik, Vetzak, Zuhorsirapadse

Staatspräsident: Palavrian (99[+S]+S/-ID) ? +

Die Zahlen in eckiger Klammer nach dem Alter der Politbüroisten zeigen die Veränderung der Streßpunkte seit der letzten Auswertung an.

Offengelegte Einflußpunkte:

Büroiew: Erwin:5, Wolfgang:5  
Manjak: Erwin:5, Wolfgang:4  
Nikotin: Erwin:7, Ernst:6  
Palavrian: Hellmut:8, Erwin:3  
Protzky: Wolfgang:9, Ernst:8, Hellmut:7  
Wasolin: Ernst:7, Wolfgang:6  
Zenjanplan: Erwin:4, Wolfgang:3

abgenommene Oktoberparaden: tx Aparatschik, 2x Nikotin

Euer GM

MANAGER Partie AUTOS

GM: Franky Bayer, Schloßstraße 28, 4050 Traun, Tel. 07228/3323

ZAT: Montag, 24. April 22:00 Uhr

Eine (hoffentlich) letzte Unklarheit tauchte diesmal auf: Warum sind die Aktienkäufe und -verkäufe erst nach dem Maschinenkauf? Ehrlich gesagt, das weiß ich nicht. In der Originalregel können beide Aktionen gleichzeitig gemacht werden. Und da gerade erst gekaufte Maschinen sowieso erst in der nächsten Runde eingesetzt werden, bin ich dafür, daß wir es beim Postspiel genauso handhaben. Ab dieser Runde also können Maschinen und Aktion gleichzeitig ge- und verkauft werden.

Aktionen:

Marke / Maschinen / Aktienkauf/-verkauf / Typ / Preis 6S  
PP / - / + 1x PP á 30.000.- / Winner / 226.000.-  
NH / +1 / - / NH 2 XLS / 248.000.-  
SP / - / + 1x SEM á 36000.- / Blitz / 230.000.-  
STB / - / - / + 2x PP á 30.000.- / Cobra / 238.000.-  
RR / - / - / Typ 2 / 240.000.-  
O-SEM AG / - / + 2x NH á 30.000.- / City-Filter / 200.000.-

Verkäufe:

Marke / Preis / Lohn / Gewinn / Kursbewegung  
PP / 200.000.- / 150.000.- / 50.000.- / keine (36.000.-)  
NH / 226.000.- / 150.000.- / 76.000.- / +1 auf 30.000.- (A)  
SP / 230.000.- / 150.000.- / 80.000.- / +2 auf 39.000.-  
STB / 238.000.- / 150.000.- / 88.000.- / +3 auf 51.000.-  
RR / 240.000.- / 150.000.- / 90.000.- / +3 auf 51.000.-  
SEM / 248.000.- / 150.000.- / 98.000.- / +3 auf 39.000.-

Bilanzen:

Marke / Maschinen / kurs / Aktienbestand / Bargeld / Total  
PP / 0 / 30.000.- (A) / 5 x PP / 79.000.- / 229.000.-  
NH / 1 / 39.000.- / keine / 116.000.- / 266.000.-  
SP / 0 / 39.000.- / 4 x SP, 1 x SEM / 104.000.- / 296.000.-  
STB / 0 / 51.000.- / 4 x STB, 2 x PP / 94.000.- / 358.000.-  
RR / 0 / 51.000.- / 4 x RR / 156.000.- / 360.000.-  
SEM / 0 / 36.000.- / 4 x SEM, 2 x NH / 65.000.- / 287.000.-

Wiederum kam es zu keinen Ausfällen. Bernerkenswert ist, daß das Elektromobil der Fa. ÖSEM AG (Gottlob hat Gerald die Abkürzung SEM zugelassen) nun billiger zu haben ist, ja vom teuersten nun sogar zum billigsten Modell wurde. Ansonsten gab es zum Teil empfindliche Preiserhöhungen, aber so lange die Kunde bezahlt ...

Die 1. Maschine wurde von Nobel Hobel angeschafft, somit beginnt das Zeitalter der Automation, dem wahrscheinlich die übrigen Hersteller bald folgen werden.

An der Spitze mitlerweile ganz knapp Manager Hellmut (Was man mit Nobelkarossen so alles verdienen kann) vor Kurt (Simply the second best...)

Bis zum ZAT erwarte ich von den Herren Auto-

- 1. Maschinenkäufe oder -verkäufe
- 2. Aktienkäufe und/oder -verkäufe

3. Preis für das neue Modell (eventuell klingende Namen)

Franky

NEBEL DIPLOMACY Partie BLIZZARD

GM: Kaweh Kristof, Hütteldorferstr. 88/4, 1140 Wien, Tel. 0222/9519713

ZAT: 23. April 95, 14 Uhr

E: W.Holzmann, G: K. Paar, R: H. Ritter, I: R. Vargason

Der Nebel hat sich verzogen, die Lage hat sich geklärt, bei mir ist die Auswertung verloren gegangen. Hier nun der F 1912:

England:  
159-684-359-254-107-268-425-109-355-487-556-407-254-158-326-684-650-789-459-320-681-258-140-762-776-331-509-327-358-657

Germany:  
899-390-945-921-627-504-224-267-805-833-754-850-914-972-884-265-348-701-405-444-235-860-751-354-723-504-971-658-426-431

Italy:  
159-684-327-801-553-742-299-384-511-262-833-490-731-840-899-151-465-752-909-754-707-162-158-340-726-445-434-802-711-478

Russia:  
348-891-554-732-464-832-456-825-153-748-968-532-225-787-597-663-447-486-113-109-508-780-893-964-810-657-298-557-165-899

NEBEL DIPLOMACY Partie CHAMISIN

GM: Kaweh Kristof, Hütteldorferstr. 88/4, 1140 Wien, Tel. 0222/9519713

ZAT: 23. April 95, 14 Uhr

Der Nebel hat sich verzogen, die Lage hat sich geklärt, bei mir ist die Auswertung verloren gegangen, hier nun der F 1903:

England:  
880-485-268-661-805-200-842-337-951-842-950-620-757-841-409-984-863-354-445-656

France:  
230-566-754-488-954-786-354-257-268-538-841-950-401-808-657-154-112-434-497-167

Germany:  
497-522-410-462-863-486-957-264-895-951-520-302-555-746-956-321-578-540-305-909

Italy:  
865-741-963-366-850-500-729-940-851-551-947-901-860-888-731-197-764-431-497-234

Austria:  
100-452-488-767-235-268-941-574-685-235-845-895-147-368-532-520-744-927-110-300

Russia:  
488-741-586-352-574-987-378-761-385-502-747-960-941-257-739-106-159-868-749-994

Turkey:  
746-769-736-341-600-941-621-787-432-161-490-450-267-438-192-724-255-130-489-673

Es folgt H 1903.

OCTRIX Partie DIAMONDS

GM: Peter Schmitt, A.Gatöfnerg. 6/37, 1200 Wien, Tel 0222/3324406, Büro:58801/5389

ZAT: 24. April 95

Die Unterlagen sind unterwegs zu Euch, der nächste ZAT sollte halten. (Ich weiß, ich weiß, stand schon letztes Mal drin, aber jetzt über Ostern sollte es funktionieren - Liebe Grüße und frohe Ostern, Peter)

OSTFRIESISCHES DEICHWANDERN Partie

GM: Erwin Lang, Uferstrasse 63, 2640 Gloggnitz, Tel. 0222/2141221-12 und 2149297-12 oder 02862/44791 (abends ab 19 Uhr)

SPIELEND

EWIGE BESTENLISTE

Seltam, aber wir haben soeben die 15.te Partie im Deichwandern beendet.

Bisher bestand die ODW aus 23 Mitspielern (d.h. 23 Spieler haben mindestens 23 mal mitgespielt). Ab Ende der Partie Otto scheint Michaela Hierhacker als 24. Mitglied (nach jeweils 0 Punkten in Marathon und Natur siegte Sie in Otto) in der EBL auf.

Von den zwölf Mitspielern von Otto waren alle (bis auf Michaela) bereits in der EBL inludiert, vier Mitspieler konnten ihren Punktedurchschnitt verbessern (Renold, Christine, Hellmut und Ferry), während sieben Mitspieler ihren Punktedurchschnitt verschlechterten (Peter, Franz, Werner, Barbara, Michael, Harald und der GM). Die höchste Verbesserung erzielte Hellmut (von 3,75 auf 4,11), auch die höchste Verschlechterung will erwähnt sein: Harald, und zwar von 7,25 auf 5,80.....

Langmäßig hat sich nichts Wesentliches getan: Die ersten Sechs bleiben unter sich, wobei im Detail Harald vom zweiten auf den dritten Platz zurückfällt und Renold vom sechsten auf den fünften Platz vorstossen kann.

Die meisten Punkte insgesamt hat ab Partie Otto Franz Veitl errungen (67,5), gefolgt von Renold Schadl (65) Erik Adenstedt (63).

Platz,Pkte.,Name,Ges.Pkte.,Siege

01. 7,38 Erik Adenstedt, 63/59, ADEGI
02. 6,60 Erwin Lang 33, K
03. 5,80 Harald Reckendorfer, 29, L
04. 5,63 Franz Veitl, 67,5/67,5, GHN
05. 4,85 Renold Schadl, 65/63
06. 4,44 Werner Schwenck, 40/40, BC
07. 4,00 Manfred Schreiber, 24/24, J
08. 4,11 Hellmut Ritter, 37/37,
09. 3,00 Michaela Hierhacker, 9,0
10. 2,60 Fritz Kunz, 13
11. 2,36 Franz Neumann, 26/26, J
12. 2,36 Fritz Berger, 26/26
13. 2,17 Peter Schmitt, 19,5/19,5, F
14. 2,00 Christoph Hackl, 10
15. 1,50 Ferry Kral, 9
16. 1,44 Michael Bunka, 13/13, M
17. 1,13 Barbara Hörmann, 9/9
18. 1,00 Alexander Deutingner, 5
19. 1,00 Christine Irweg, 6
20. 0,60 Wolfgang Kovac, 3
21. 0,40 Frank Zappe, 2
22. 0,33 Walter Herbach, 1
23. 0,00 Tanja Koukal, 0
23. 0,00 Peter Horvath, 0

Im Folgenden gebe ich wieder einmal die seit WIN 127 in Kraft getretenen Regeln für die ODW bekannt:

1. Die ersten acht jeder Partie erhalten folgende Punkte: 9,7,6,5,4,3,2,1.
2. In die EBL werden nur Mitspieler aufgenommen, die in mindestens drei Partien mitgespielt haben.
3. Mitgespielt hat ein Spieler dann, wenn er zumindest in der ersten Runde einer Partie Punkte abgegeben hat.
4. Die Gesamtpunkte jedes Mitspielers werden durch die Menge der Partien, in denen er/sie mitgespielt hat, dividiert.
5. Der so errechnete Durchschnittswert (0,00 bis 9,00) stellt die Basis für die Erstellung der aktuellen EBL dar.
6. Sobald jemand bei mehr als sechs Partien mitgespielt hat, wird vor der Ermittlung des Durchschnittswertes das schlechteste Resultat nicht berücksichtigt, bei mehr als zwölf mitgespielten Partien gibt es zwei Steichresultate, bei mehr als 18 Partien dann Drei, u.s.w. etc.....

POLE POSITION Partie EMERSON

GM: Peter Horvath, U. Meldingerstr. 16-22/9/17, 1120 Wien, Tel. 0222/6248062 oder 0222/4704710-21 (tagsüber), Fax 0222/4704710/15

ZAT: 24. April 1995

Team, Karte, Pos1

Brandel (Gelber Flitzer), 1, 11, 27  
Kral, 9, 2, 26, 1  
Ritter, (Knight Darlings), 8, 28, 6  
Riedl (Green Fire), 7, 25, 21  
Spacek (G.A.C.), 1, 24, 3, 5

POLE POSITION Partie FERRARI

GM: Peter Horvath, U. Meldingerstr. 16-22/9/17, 1120 Wien, Tel. 0222/6248062 oder 0222/4704710-21 (tagsüber), Fax 0222/4704710/15

ZAT: 24. April 1995

Stau auf der Autobahn. Nur 2 Teams haben den Start geschafft, ich habe noch nicht von allen Teams einen Namen. Bitte bis zum näch-

sten Mal abgeben.

Team, Karte, Pos1, Pos2, Pos3  
Brandel, 5  
Geissler, 8, 8  
Scheer, 6  
Riedl, 6  
Burgauer, 4, 4 (WS)  
Spacek, 5

ROMA Partie ELEUSIS  
GM: Bernd Lalmer, Redtenbachgasse 252/18, 1160 Wien, Tel 0222/462309 oder 71151-1458

ZAT: Sonntag, 23. April 1995

Wir haben's geschafft - hier ist die Länderverteilung!

Spacek - Rom  
Kral - Gallien  
Ritter - Karthago  
Darda - Griechenland  
Szerferth - Assyrien  
Szongott - Ägypten

Zum nächsten ZAT bitte die Charisma-Verteilung und Bekanntheit der 3 Heimatprovinzen zusätzlich zur Hauptstadt.

©VORZEILE = SCHOKO & CO Partie ERD-BEER

GM: Elisabeth Kodys, Degengasse 54/3/24-27, 1160 Wien, Tel. 0222/4893359 oder 0222/81069-21

ZAT: 24. April 95

Auf der Warteliste stehen Bayer, Blaschek, Brandel, Holzmann, Riedl, Ritter

Wir versuchen, rechtzeitig zum 24. ZAT 24. April die Unterlagen verschicken, wenn es sich trotz Ostern ausgeht, dann fangen wir mit obigem ZAT an, ansonsten drei Wochen später. Viel Spaß schon im voraus.

SLEUTH Partie INTRIGE

GM: Ernst Schefberger, Lorystraße 124/11/11, 1110 Wien, Tel. 0222/7640385 oder 0222/4004-38074

ZAT: Mo, 24. April 1995

Leider hat letztes wieder der Fehlerteufel zugeschlagen, die richtigen Antworten: Barbara Hö - E: 2 Diamanten  
Doris - F: 1 blaue Perle

Zum Glück haben es alle bemerkt.

- 1) Marina, +19 (+6) 3 G: 2 Einer
- 2) Barbara Pr, 12, (+3), 1 C: 0 Diamanten Zweier
- 3) Barbara Hö, 4 (+4), 2 G: 0 grüne Dreier
- 4) Michaela, 1, (+3), 1 C: 0 gelbe Zweier
- 5) Doris, -10, (-4), - F: 1 Opal
- 6) Christine, -15 (-5), - E: 0 Perlen Einer

SLEUTH Partie JUWEL

GM: Ernst Schefberger, Lorystraße 124/11/11, 1110 Wien, Tel. 0222/7640385 oder 4004-38074

ZAT: Mo, 24. April 1995

- 1) Ferry, +22, (+3), 3 D: 0 rote Zweier
- 2) Barbara, +17, (+4), 2 A: 0 Opal Zweier
- 3) Peter L., 15, (+4), 2 B: 1 blaue Perle
- 4) Hellmut, 12 (+2), 2 A: 1 Perle
- 5) Peter S., 8, (+2), 2 D: 0 Blaue

Anfrage an Peter Lipp: Spielst Du noch mit?

TAKE IT EASY Partie BLÜMCHENBLAU

GM: Franky Bayer, Schloßstraße 48, 4050 Traun, Tel. 07228/3323

ZAT: 23. April 1995

An meiner Antipoden-Theorie dürfte doch etwas dran sein, es gibt nämlich immer noch drei Pärchen, also Mitspieler, die die Plättchen auf die gleiche Art gelegt haben, nur spiegelverkehrt. Und bezeichnen derweise sind es jeweils ein Männchen und ein Weibchen: barbara P. & Ferry, Peter & Martina und Christine & ernst. Sind hier etwa verwandte Seelen am Werk?

Auswertung für die 3. Runde:

Spieler, 6-9-4, 6-1-3, Punkte

Gerald, C2, E3, 0  
Martina, C5, E5, 0  
Michaela, C3, D2, 0  
Barbara H., D3, A2, 0  
Christine, C2, D2, 0  
Thomas, A2, A4, 0  
Hellmut, C5, D3, 0  
Sabine, D5, E4, 24  
Franky, D3, A1, 0

Barbara P. C1, A3, 12  
 Brigitte, C2, A2, 0  
 Ernst, C4, B4, 0  
 Ferry, C5, E1, 12  
 Melanie, C2, D2, 18  
 Peter, C1, A1, 0

Für die 4. Runde:  
 8. Plättchen: 6-5-3  
 7. Plättchen: 7-5-8

Noch vorhandene Plättchen:  
 2-1-3, 2-1-4, 2-1-8, 2-5-3, 2-5-8, 2-9-4, 2-9-8;  
 6-1-8, 6-5-3, 6-5-8, 6-9-3;  
 7-1-3, 7-1-4, 7-1-8, 7-5-3, 7-5-4, 7-9-3, 7-9-4,  
 7-9-8.

**VICTORY IN THE PACIFIC Partie AICHI**  
 GM: Franz Neumann, Siebenbürgenstr. 2-12/14/2, 1220 Wien, Tel. 0222/2234772 oder 0222/71128-7120

ZAT: Montag, 24. April 22:00 Uhr

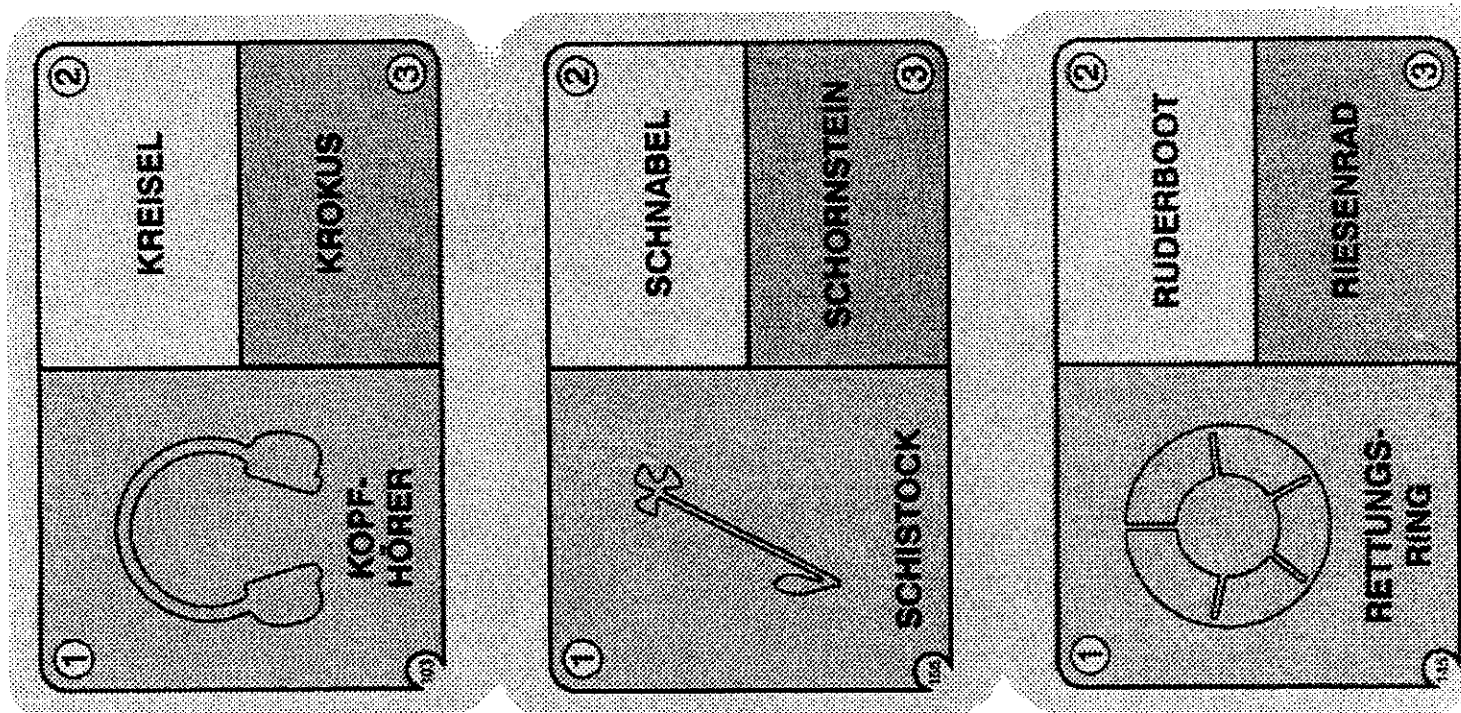
TURN 3/A:

STAND: USA (-)  
 Pearl:Nevada(0,Rep) W-Virginia(+3) Tennessee(+9) Maryland(+8)  
 Lexington(0,Rep) NewMexico(+4) Houston Vincennes NC Carolina Colorado Mississippi  
 Australia:California(+3,Rep)  
 Ceylon:PrinceOfWales(+2,Rep) restliche UK-Flotte  
 NHebrides:  
 AF:7.AF RNZAF

STAND: JAPAN (Japls, Indo, Manis, SouPO, Marsls, CenPO, Ale, USM) +21VP  
 Yokosuka: Kaga(0,Rep) Kongo(+1,Rep) Hagu-ro(0,Rep) Hiyo Yamato  
 Attu:Shoho  
 JohnIslands:Maya Takao  
 Truk:restliche Flotte  
 AF: 25AF 26AF

VERLUSTE  
 US: 10.AF 11.AF Pennsylvania Arizona New Orleans SanFrancisco Indianapolis Minneapolis Saratoga Oklahoma Pensacola SaltLakeCity Northhampton Chicago Astoria Enterprise Hornet Yorktown Idaho DeRuyter Australia Indomitable Repulse JOHNSTONE ATTU MIDWAY LAE PHILIPPINES SINGAPORE  
 JAP: Hyuga Chokai Soryu Shokaku Zuikaku Akagi Mutsu Myrko Tone 22.AF BEWEGUNG  
 Japls: Yamashiro(P)(+4)  
 Ale: Oi(P) KureMar \*\*\* Louisville(P)  
 CenPO: Kaka(P)  
 Manis: Kitakami(P)  
 Marsls: 21.AF 25.AF \*\*\* Chester(P) 1.Marines 2.Marines  
 SouPO: Atago(P) SaseboMar  
 Indo: Exeter(P)  
 Corals: Ashigara(P) Nachi(P) \*\*\* RAAF  
 USM: Aoba(P) \*\*\* Quincy(P)(+1) Canberra  
 Hawls: 23.AF 24.AF 26.AF Hiei(P) Ise Fuso Nagato(P) Ryujō(P) Zuihō(P) Mikuma(P) Mogami(P) Suzuya(P) Chikuma(P) Kumano(P) Haruna Kirishima Kinugasa Furutaka Junyo Hiryo Hosho \*\*\* 5.AF Portland  
 Achtung: -(disabled) ex(gesunken)

| Kapitalisten-Diplomacy Partie Centime |            |          |       |       |                                   |       |       |         |  |
|---------------------------------------|------------|----------|-------|-------|-----------------------------------|-------|-------|---------|--|
| Phase: Herbst 1901                    |            |          |       |       |                                   |       |       |         |  |
| Währungstransaktionen:                |            |          |       |       |                                   |       |       |         |  |
| Spieler                               |            | Kronen   | Pfund | Franc | Mark                              | Lira  | Rubel | Plaster |  |
| A-Jochen Esel                         |            | -500     | +75   | -500  | +1000                             | -500  | +700  | +800    |  |
| B-The One                             |            | -500     | 0     | 0     | +522                              | -500  | 0     | +1100   |  |
| C-R.G. Winnt                          |            | +808     | 0     | 0     | 0                                 | +808  | 0     | +808    |  |
| D-Warburg                             |            | -500     | 0     | 0     | +400                              | 0     | -500  | 0       |  |
| E-Wesir                               |            | 0        | 0     | -500  | -100                              | +670  | -500  | -500    |  |
| F-Juno Monetos                        |            | -500     | 0     | +600  | -300                              | 0     | -500  | 0       |  |
| G-Ludwig XIV                          | korrigiert | -500     | -500  | 0     | +1657                             | -500  | +367  | +367    |  |
| H-Putterkönig                         |            | 0        | 0     | -1500 | 0                                 | 0     | +2651 | 0       |  |
| I-Frschkönig                          |            | -500     | 0     | 0     | +500                              | 0     | 0     | 0       |  |
| J-Börsenguru                          | korrigiert | -400     | +199  | -500  | +2170                             | -50   | 0     | -150    |  |
|                                       |            | 0        | 0     | 0     | 0                                 | 0     | 0     | 0       |  |
|                                       |            | 0        | 0     | 0     | 0                                 | 0     | 0     | 0       |  |
|                                       |            | 0        | 0     | 0     | 0                                 | 0     | 0     | 0       |  |
| Transaktionssalden                    |            | -2592    | -226  | -2400 | +5849                             | -72   | +2218 | +2425   |  |
| Devisenstand:                         |            |          |       |       |                                   |       |       |         |  |
| Spieler                               | Kujambeln  | Kronen   | Pfund | Franc | Mark                              | Lira  | Rubel | Plaster |  |
| A-Jochen Esel                         | 0,5        | +1000    | +975  | +1000 | +2350                             | +1000 | +1000 | +2450   |  |
| B-The One                             | 0,66       | +4070    | 0     | 0     | +3023                             | +5026 | 0     | +1100   |  |
| C-R.G. Winnt                          | 2,4        | +1308    | +1500 | +2000 | 0                                 | +1308 | 0     | +808    |  |
| D-Warburg                             | 873,51     | +101     | +1500 | +500  | +900                              | 0     | +3001 | 0       |  |
| E-Wesir                               | 763,7      | +2870    | +500  | +1600 | +1750                             | +1000 | +500  | +500    |  |
| F-Juno Monetos                        | 372,4      | +500     | 0     | +2580 | +1750                             | +1000 | +500  | +500    |  |
| G-Ludwig XIV                          | 0,57       | 0        | +3000 | 0     | +1657                             | +1501 | +367  | +2806   |  |
| H-Putterkönig                         | 0,71       | 0        | +2507 | 0     | 0                                 | 0     | +4166 | +1000   |  |
| I-Frschkönig                          | 241,64     | 0        | +500  | +1936 | +1000                             | 0     | +1500 | +1500   |  |
| J-Börsenguru                          | 0,44       | 0        | +599  | +3200 | +2770                             | +1200 | +200  | +500    |  |
|                                       | 0          | 0        | 0     | 0     | 0                                 | 0     | 0     | 0       |  |
|                                       | 0          | 0        | 0     | 0     | 0                                 | 0     | 0     | 0       |  |
| Neue Kurse                            |            | 0,99     | 1,12  | 1,28  | 1,34                              | 1,38  | 1,08  | 1,07    |  |
| Zentren (nach Militärzug)             |            | 5        | 5     | 5     | 5                                 | 4     | 5     | 4       |  |
| Kosten/SP                             |            | 19,80    | 22,40 | 25,60 | 26,80                             | 34,50 | 21,60 | 26,75   |  |
| Geldtabelle                           |            |          |       |       | hochgerechnete Sieg-Punkt-Tabelle |       |       |         |  |
| D-Warburg                             |            | 7740,58  |       |       | I-Frschkönig                      |       |       | 319,10  |  |
| I-Frschkönig                          |            | 7847,28  |       |       | C-R.G. Winnt                      |       |       | 325,16  |  |
| C-R.G. Winnt                          |            | 8206,92  |       |       | D-Warburg                         |       |       | 344,22  |  |
| H-Putterkönig                         |            | 8377,83  |       |       | F-Juno Monetos                    |       |       | 345,31  |  |
| F-Juno Monetos                        |            | 8969,80  |       |       | H-Putterkönig                     |       |       | 373,69  |  |
| E-Wesir                               |            | 10142,60 |       |       | E-Wesir                           |       |       | 401,87  |  |
| J-Börsenguru                          |            | 10886,12 |       |       | J-Börsenguru                      |       |       | 406,47  |  |
| G-Ludwig XIV                          |            | 11051,11 |       |       | G-Ludwig XIV                      |       |       | 423,51  |  |
| A-Jochen Esel                         |            | 11593,00 |       |       | A-Jochen Esel                     |       |       | 454,28  |  |
| B-The One                             |            | 16193,66 |       |       | B-The One                         |       |       | 599,72  |  |



## CLUBTREFFEN

Die Treffen des SPIELE KREIS WIEN finden alle drei Wochen jeweils am **Dienstag und Donnerstag ab 1800 Uhr im Clublokal Cafe Wilhelmshof, Erdbergstrasse 27, 1030 Wien**, statt. Am Spielabend sind wir derzeit telefonisch nicht erreichbar. Wir ersuchen möglichst wenig zu rauchen - Danke!

### Achtung - neue Wochentage

Dienstag, 25. April 1995  
Donnerstag, 27. April 1995

Dienstag, 16. Mai 1995  
Donnerstag, 18. Mai 1995

Dienstag, 6. Juni 1995  
Donnerstag, 8. Juni 1995

### Veranstaltung in 2285 Leopoldsdorf (Anmeldung erforderlich)

Samstag, 22. 4. 95 um 14.00 Uhr: Speed Circuit Meisterschaft  
Samstag, 20. 5. 95 ab 14.00 Uhr: Spiele-Marathon bis Sonntag

### SPIELER DES JAHRES

Bitte Ihre Stimme zur Wahl des "Spieler des Jahres 1993" und "Spieler des Jahres 1994" bis 31. Mai 1995 an Robert Spacek.

### WINWERTUNG

Die Win-Wertung ist die persönliche Bewertung eines Spieles durch den Rezensenten, so können in zwei Besprechungen auch zwei widersprüchliche Wertungen entstehen. Die Win-Wertung dient nur als Anhaltspunkt, bitte die Spiele am Spielabend selbst ausprobieren und bewerten.

Die Wertung besteht aus einer Folge von Buchstaben als Beschreibung verschiedener Eigenschaften, je öfter desto stärker. Faktoren: W: Glücksfaktor (= "Würfel"), G: Geschicklichkeit S: taktischer Faktor (= "Strategie"), P: psychologischer Faktor, I: Interaktion (= Wechselwirkung zwischen den Mitspielern und ihren Zügen), M: Gedächtnisfaktor (= "Memory"), D: ungleiche Gewinnchancen (= "Dominanz"), K: Komplexität (= umfangreiche Regeln und/oder komplizierte Spieldurchführung), U: Unterhaltungswert, A: Ausstattung (= Zweckmäßigkeit, ästhetische Qualität, u.ä.)

Gesamturteil: \*\*\*: Spitzenspiel, \*\*: sehr gut in seiner Kategorie, nähere Beschäftigung mit diesem Spiel lohnt sich, \*: interessant in seiner Kategorie, o: schlecht

Praktische Angaben: 4-6: optimale Teilnehmerzahl, (4-6): mögliche Teilnehmerzahl, m: kurze Spieldauer (unter einer Stunde), h: lange Spieldauer (über zwei Stunden), !: Neubewertung  
Vorschläge zur weiteren Verbesserung der Win-Wertung sind willkommen.

**IMPRESSUM:** WIN - Spiele Magazin: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein der Freunde der Spiele Kreis Wien, Mag.Ferdinand de Cassan, 1060 Wien, Strohmayergasse 7/14. Layout: Gerhard Kodys. Computerunterstützung: Wolfgang Hryzak.

Redaktionsadresse: Mag.Ferdinand de Cassan,  
Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf,  
Tel. 02216/222321, Fax 02216/222333.

Chefredakteur: Dipl.Ing. Dagmar de Cassan

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung der Redaktion oder des Spiele Kreis Wien nicht übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Aktivitäten des Spiele Kreis Wien, sowie über die Durchführung von Postspielen.

## Der Spiele Kreis Wien

- geleitet von Dagmar und Ferdinand de Cassan - organisiert Spielabende und Wettbewerbe, veranstaltet Kurse und Seminare, testet Spiele (insbesondere Denk-, Kreativ-, Geduld-, Karten-, Brett-, Simulations- und Rollenspiele), kommentiert und dokumentiert diese durch Publikationen. Die Mitgliedschaft: Wir freuen uns über jeden neuen Mitspieler. Wer das erste Mal kommt, auch als Gast eines Mitgliedes, muß sich zumindest einen Tag vorher anmelden. Für die Mitgliedschaft gilt: Pro Spielabend öS 50,- oder als Mitgliedsbeitrag für ein ganzes Jahr öS 385,-. Wer den Jahresbeitrag bezahlt, erhält alle Leistungen des Clubs, insbesondere Spielabende, WIN - Spiele Magazin und Postspiele. Postspielen als getrennte Leistung ist nicht möglich. Der Beitrag von öS 50,- umfaßt nur den Besuch eines Clubabends und die Zusendung des dazugehörigen WIN - Spiele Magazin. Die Mitgliedschaft im Spiele Kreis Wien endet automatisch, wenn kein weiterer Mitgliedsbeitrag bezahlt wird. Durch die Teilnahme an den Veranstaltungen des Spiele Kreis Wien besteht noch kein Anspruch auf Mitgliedschaft im Spiele Kreis Wien. Mitglied im "Verein der Freunde der Spiele Kreis Wien" kann man nur durch schriftlichen Antrag an dessen Vorstand und mit dessen Zustimmung werden. WIN kann auch alleine bezogen werden, der Unkostenbeitrag für 12 Monate WIN - Spiele Magazin beträgt öS 220,- und für 6 Ausgaben von WIN Alles Gespielt beträgt öS 60,-. Diese Abonnements berechtigt zu keinen weiteren Leistungen des Spiele Kreis Wien. Für ausländische Zustelladressen gelten andere Bedingungen, bitte erfragen! Hausregeln: Jeder Spieler spielt zu seinem und der anderen Vergnügen; nicht um sein Geld, oder um seine Aggressionen abzureagieren; jeder respektiert die Spielregeln und hat die Fairness, Unerfahrenen die Spielregeln zu erklären und nicht zu seinem Vorteil auszulegen; jedes Spiel braucht besondere Behandlung, damit es noch oft gespielt werden kann und es MUSS daher nach jedem Spielen auf Vollständigkeit überprüft werden (die meisten am Spieleabend aufliegenden Spiele stammen aus der privaten Sammlung von Ferdinand de Cassan).

Postspiele: Für jedes Postspiel werden die gültigen Regeln und Teilnahmebedingungen vom zuständigen Spielleiter (GM) zu Spielbeginn verschickt. Der angeführte Abgabetermin (ZAT) ist der letztmögliche Termin, zu dem der Zug schriftlich beim GM eingelangt sein muß! Einige GM haben in ihren Teilnahmebedingungen spezielle Termine und Verfahren bekanntgegeben, diese sind unbedingt einzuhalten. Liegen zum ZAT keine Züge vor, wird bei allen Diplomacy-Partien ein Computerzug durchgeführt, bei den anderen Partien NMR oder GM-Regelung! Gibt ein Spieler zu drei ZAT keine Züge ab, scheidet er bei Diplomacy ohne weitere Verständigung aus und wird wenn möglich durch einen anderen Spieler ersetzt, ansonsten wieder GM-Regel. Ab sofort gelten telefonisch abgegebene Züge so wie sie im WIN abgedruckt wurden, ein Protest wegen Übermittlungsfehler wird nicht akzeptiert. Ohne bezahlten Jahresbeitrag ist Postspielen nicht möglich, daher Termine beachten!

Das Label vom WIN: In der Computerdatei sind auch die für die Mitgliedschaft notwendigen Zeit-Daten gespeichert, Form und Ablauf der Mitgliedschaft kann am Label abgelesen werden. Diese Codes werden jede Nummer neu berechnet und der Versand von WIN hängt davon ab: Daher ist es besonders wichtig, daß Sie sich bei Unstimmigkeiten im Code oder Termin bitte sofort melden!

copyright © 1995 by Spiele Kreis Wien

SPIELE KREIS WIEN ist ein eingetragenes Warenzeichen

Zur Numerierung von WIN: WSM-180, WSM-181, WAG-182

### Informationsstelle des Spiele Kreis Wien:

Mag. Ferdinand de C:  
2285 Leopoldsdorf, Raasdorf  
Tel. 02216/222321, Fax. 02216/222333



WORLD DIPLOMACY  
LARRY PEERY  
6103 MALCOLM DRIVE  
USA 900 SAN DIEGO  
-----DVR0121-----  
Zu Ihrer Information  
Imprime a taxe reduite  
Drucksache 50%