

WIN SPIELE MAGAZIN

Der Spiele Kreis Wien informiert seine Mitglieder



Sommer und Hitze

Liebe Spieler!

Sommer ist es und die Hitze ist kaum auszuhalten, so war es schon lange nicht mehr.

Diese Ausgabe von WIN ist eine richtige Sommer-Nummer und daher etwas dünner.

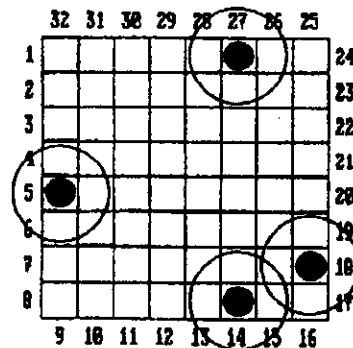
Ebenso bitte ich zu beachten, daß nächstes Mal nur am Dienstag ein Spieleabend stattfindet, denn Dagmar und ich fahren zum

GENCON in die USA. Es ist interessant, auch mal wieder den amerikanischen Spielmarkt kennenzulernen.

Nebenstehend die Illustration zu Black-box, die ich in den Postteil nicht mehr hineingepasst hat.

Bis zum Spieleabend Eure


Dagmar und Ferdinand de Cassan



IN DIESER NUMMER

Spielebesprechungen:
IRON DRAGON
NUMMERUS ZAHLUS

VON TELLERWÄSCHER
ZUM MILLIONÄR

Alle Spiele des neuen Spieljahrganges 1995 können an unseren Spieleabenden auspro-

biert werden! Auch in den Sommerferien keine Änderungen! Mitmachen - Mitspielen

Was ist neu?

Zusammengestellt von:

Dagmar de Cassan

2285 Leopoldsdorf, Raasdorferstr. 28-30

Tel. 02216/222321, Fax. 02216/222333

Herzlich willkommen Melanie!

Genau am Spieleabend, Dienstag, 18. Juli, gab's für Martina und Peter einen Grund, nicht zu kommen - Tochter Melanie kam zur Welt, 50 cm groß und 2.95 kg schwer. Herzlichen Glückwunsch von uns allen!

GO

GO International Austrian Championship 1995 vom 15.-17.1995

im Wiedner Billard Center Rechte Wienzeile 35, 1040 Wien

5-round McMahon Tournament Nenngeld 70.- ATS für Österreicher, Freies Quartier für Schlafsackbesitzer
Anmeldungen bei Dr. Alfred Kriegler, Scheibelreitergasse 12, 1190 Wien
Tel. 0222/326261

ZATRE im INTERNET

Ein Wettkampf zwischen England und Österreich oder zwischen FurryCon und TraunCon

Zur Markteinführung von Zatre in England durch die Firma Games & Gadgets im Rahmen des "FurryCon" in Brighton gab es ein ZATRE-Turnier via Internet zwischen England und Österreich, die österreichischen Teilnehmer waren gleichzeitig auch Teilnehmer am TraunCon in Franky Bayers Traunerhof. Vier Stunden dauerte die Partie zwischen den Teams, die knapp von Österreich gewonnen wurde.

WIN NEU

Neu bei uns eingelangte Spiele
Zusammengestellt von Dagmar de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel. 02216/2223

BRAINTRUST GAMES

DIE BÖRSE

Börsenspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
von Peter Schurzmann
Mit dem Untertitel WISO-Börsenspiel um das Kaufen und Verkaufen von Aktien, es gibt auch Anlagebereiche für riskante Spekulationen.

GEH AUFS GANZE!

Spiel zur Fernsehshow von Peter Schurzmann
für 2-5 Spieler ab 7 Jahren
Ein Spieler zieht solange Karten wie er will oder bis der Zonk erscheint, dann ist in jedem Fall Schluß und alles verloren. Solange der Spieler Karten zieht, bieten die anderen Spieler Geld für Aufhören, Weiterziehen oder Stapel wechseln.

RISKIER WAS!

Spiel zur Fernsehshow von Pia Praschan
für 3-6 Spieler ab 12 Jahren
Genau wie in der Fernsehshow müssen aus Blöcken von meist 16 Begriffen jene herausgefunden, die der Frage entsprechen, z.B. welche der 16 Begriffe sind Affenarten? Ein Lösungsheft liegt bei.

EDIGAMES

QUIZ

Thierry Chapeau
2 Spieler ab 10 Jahren
5 Steine der eigenen Farbe sollen waagrecht, senkrecht oder diagonal aneinandergereiht werden, die Steine werden einzeln und nur vom Spielplanrand aus eingesetzt, jeder neue Stein schiebt die anderen weiter. Ist die Reihe voll, wird am Ende hinausgeworfen, alle können geworfen werden, nur nicht der

vom Gegner zuletzt eingeschobene Stein. Bezug über AGM, Neuhausen, Schweiz.

KIPFER

HEXAGON

Legespiel für 1 oder mehr Personen
Aus 7 Mehrfach-Hexagon-Teilen, es gibt mehr als 900 symmetrische Möglichkeiten, diese Teile auszulegen, 92 Beispiele mit Lösungen sind beigegeben. Bezug über AGM, Neuhausen, Schweiz

MAYFAIR GAMES

IRON DRAGON

Eisenbahnspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren
Aufbauend auf dem System von Empire Builder / British Rails bietet Mayfair Games hier ein Eisenbahnspiel im Fantasy Land, es werden Bahnlinien gebaut, aber man kann dazu Elfen oder Katzenmenschen anheuern und Drachen ziehen die Züge über gefährliches und unerforschtes Gelände.

MILTON BRADLEY

DETEKTIVBÜRO

Deduktionsspiel für 2 Kinder ab 6 Jahren
Neuaufgabe von Wer ist es?, die Kinder stellen gegenseitig Fragen, z.B. "ist es ein Mann", je nach Antwort werden dann die nicht passenden Bilder umgeklappt, bis die Lösung automatisch überbleibt.

MAGIC SHOW

Zaubertrickstück für 1 Spieler ab 8 Jahren
Unter diesem Übertitel gibt es verschiedene Zaubertricks, einzeln verpackt, leicht zu erlernen und von verblüffender Wirkung, z.B. "Der Magische Dolch", oder "Die Münzen Magie".

THERAPY 2. Edition

Psychologisches Partyspiel für 3-6 Spieler,
Sechs Lebensabschnitte müssen gemeistert werden, dazu füllt jeder seine Couch mit den

verschiedenfarbigen Schiften, ein Laufspiel mit Ereignisfeldern. Neu überarbeitete 2. Edition.

NORIS

KENNST DU DIE UHR?

Lernspiel für 1-4 Kinder ab 6 Jahren von Michael Rüttinger
Lernspiel in der üblichen 2-Teil-Puzzle-Form zur Zuordnung digitaler und analoger Zeitangaben, noch unterstützt durch kleine Zeichnungen, die durch die dargestellten Tätigkeiten ein wenig auf die Zeit hinweisen.

PARKER

JUNIOR COP

Aktions- und Laufspiel mit Detektivthema
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren
Das Karussell dreht sich und man sieht den Schatten des Verbrechers, und dann gilt es die Spuren zu sichern und Beweise zu sammeln, um als erster den Ganoven zu überführen.

KROKO GOLF

Aktionsspiel für 2 oder mehr Spieler ab 4 Jahren
An den Krokodoc mit den weichen Zähnen kann sich ja noch jeder erinnern, jetzt ist er gewachsen und war beim Zahnarzt, und mit diesen reparierten Beißerchen schnappt er sich die Golfbälle, sofern sie ihm genau ins Maul geputtet wurden. Er dreht sich und spuckt sie irgendwo wieder aus, und dann muß von dort aus geputtet werden.

TOPWORDS

2-4 Spieler ab 9 Jahren
Ein Wortspiel, ja erraten, der "dritten" Dimension, weil die Buchstabensteine auch übereinandergelegt werden dürfen, um so neue Worte ähnlich Scrabble zu bilden, allerdings sind die Felder alle gleich viel Wert.

IRON DRAGON

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

Wieder einmal hat ein neues Spiel so große Begeisterung ausgelöst, daß ich - und daß sogar ohne Aufforderung - gleich zwei Rezensionen bekommen habe. Ich hoffe, daß es den beiden gelingt, die Begeisterung zu übermitteln - hier also die Rezensionen von Manfred und Franky zu

Iron Dragon
Darwin Bromley & Tom Wham
Mayfair Games 1995
2-6 Spieler ab 12 Jahren
2-5 Stunden

Es gibt zu diesem Spiel eine private Vorgeschichte: Gesehen habe ich es das erste Mal in Essen am Stand von Mayfair und wollte es kaufen, doch es war nur ein Handmuster.

Dabei wurde ein Erscheinen zu Weihnachten '94 versprochen, geworden ist es dann Juni '95, aber jetzt habe ich es!!!

Erster Blickfang auf der Bookcase-Schachtel ist der entzückende Lokomotiv-Drache oder ist es eine Drachenlokomotive? Nach dem Öffnen der Schachtel findet man einen achteiligen Plan 65 x 88 cm groß mit dem Plan eines Fantasylandes. Dominierend ist das Festland, rechts am Plan findet sich eine durch einen Ozean abgeteilte Halbinsel und die links gibt es den "Untergrund", ein separates Territorium, das "unter" dem eigentlichen Festland liegt und zu dem es vom Festland aus 4 Eingänge gibt.

Das Spiel an sich ist eine Erweiterung der "Empire Builder"-Familie mit absolut identischen Spielsystem, zu dem es allerdings hochinteressante Ergänzungen gibt.

Zur Erinnerung kurz das System von Empire Builder: Ausgehend von einem Grundkapital von 60 Einheiten baut man auf Landkarten von Europa, Amerika, Japan oder Großbritannien (je nach Spiel) eine Strecke entsprechend den aus 9 Möglichkeiten auf drei Karten ausgewählten 3 Aufträgen, die man erfüllen will, immer vom Ort, wo es die Ware gibt dorthin wo man sie abliefern soll. Die Grundstrecke in der Ebene kostet eine Einheit, Wasser, Berge und anderes Gelände oder Anschluß an Städte kosten zusätzliche Baupunkte. Dabei muß man darauf achten, mit den ersten 60 Einheiten eine Strecke zu haben, mit der man das erste Geld verdienen kann, um weitere Strecken zu bauen, dann fährt man wieder um Waren, liefert, kassiert, baut, führt, liefert, kassiert, usw. Hat man auf diese Weise alle Großstädte bis auf eine an sein Schienennetz angeschlossen und 250 Einheiten verdient, hat man gewonnen.

Auf jeder Auftragskarte sind drei Aufträge, davon kann man nur einen erfüllen, dann wird die Karte abgegeben und durch eine neue ersetzt, die wahllos hineingemischten Ereigniskarten können Strecken und Ladungen vernichten und damit das Spiel behindern und verlangsamen, wer das nicht will, sortiert sie einfach aus.

Soweit zum Grundprinzip. Im "Iron Dragon" gibt es zusätzlich Vorarbeiter-Karten, die beim Bewältigen des Geländes gewisse Vorteile bringen. Die Katzenmänner bauen im Dschungel um "1" pro Strecke, die Menschen schlagen Brücken um "1", die Elfen und Halbelfen verbilligen den Bau im Wald und die Zwerge bauen durch Berge um "1". Allerdings muß man sich vor dem Spiel dar-

auf einigen, was alles als "Berg" gilt, da die Karte für den Zwerg "Berg" nennt, aber die Geländemarkierungen in Berge, Hochgebirge und Vulkane unterteilt sind. Von diesen Vorarbeitern gibt es leider, wenn das Spiel zu sechst gespielt wird, zuwenige von den wirklich nützlichen, den Zwergen, vor allem wenn man alles als "Berg" definiert. Weiters gibt es statt der Fähren sogenannte Häfen, wo man sich Schiffe mieten kann.

Diese Schiffe sind eine Option, die je nach Spielercharakter mehr oder weniger intensiv genutzt wird, manche Spieler konzentrieren sich auf den Untergrund und vergessen die Halbinsel, andere ersparen sich den Überland-Streckenbau und gondeln zwischen den Großstädten übers Meer hin und her.

Zwei dieser Städte - Wikkede auf dem Festland und Ozu-Zarkh auf der Halbinsel - sind "magisch" verbunden, wer die eine Seite angeschlossen hat, kann automatisch auf die andere Seite wechseln.

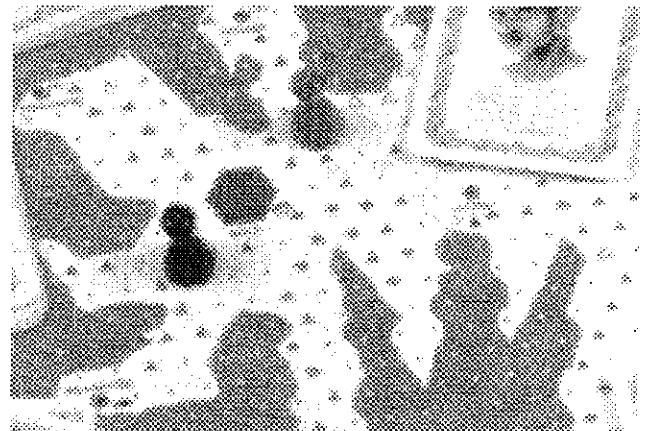
Für die beiden Städte Bluefeld und Octomare gibt es eine "Regenbogenbrücke", die allerdings nur einmal über eine Ereigniskarte auftaucht. Wer diese bekommt und gerade in einer der beiden Städte steht, kann die Verbindung bauen oder benutzen.

Da das ganze in Fantasy-Land spielt, ist am Anfang die Geographie eher verwirrend, aber die Karte ist in Provinzen unterteilt, in denen alle Städte den gleichen gemeinsamen Anfangsbuchstaben haben, was eine wesentliche Orientierungshilfe bringt.

Spielspaß ist garantiert, jede beendete Runde, auch mit jüngeren Kindern als 12-Jährigen, bringt sofort den Wunsch nach einer Wiederholung, für alle Eisenbahnfans und Anhänger des "Empire Builder/British Rail"-Systems ein unbedingtes Muß. Aber Achtung: Wer versucht, die Vorarbeiter z.B. auf "Eurorails" zu übertragen, um sich in den Alpen leichter zu tun, ruiniert das Spiel. Die Vorarbeiter sind nur für "Iron Dragon" gedacht und sie und das Spiel sind aneinander angepaßt und aufeinander abgestimmt. Und das schöne daran ist, daß in jeder Partie anders agiert wird, manche laufen wie das reinste Kooperationsspiel ab, wo jeder dem anderen hilft, die optimale Strecke zu finden, dann bringt man sich wieder gegenseitig Waren mit um Strecken zu sparen und in der nächsten baut jeder grimmig für sich allein endlos lange Strecken und es funktioniert auch.

WIN-Wertung:

** IRON DRAGON AA UUU I(I?)(I?), W, 3-5 (2-6), hhhh



IRON DRAGON

IRON DRAGON



MAYFAIR
GAMES
INC.

467

DESIGNED BY
DARWIN BROMI
AND
TOM WHAM

IRON DRAGON

bezungen von
Franky Bayer
Schloßstraße 28, 4050 Traun
Tel. 07229/3323

Iron Dragon
Darwin Bromley und
2 bis 6 Spieler ab 12 Jahre
Mayfair Games 1995
3 bis 5 Stunden

Im WIN wurde ja schon ausführlich über die Spiele der "Empire Builder"-Reihe berichtet. Drum bräuchte ich also das neueste Werk, wiederum von Mayfair Games herausgegeben, nicht mehr extra beschreiben. Warum ich es trotzdem mache? Weil hier so viele neue Elemente zu finden sind, die selbst eingefleischteste "Empire Builder"-Liebhaber begeistern können.

Für alle, die das Spielprinzip noch nicht kennen, eine kurze Zusammenfassung: Jeder Spieler erhält ein Anfangskapital, welches er in den Bau einer Eisenbahnstrecke investiert, wobei sich die Kosten nach der Geländeform richten (Ebene 1, Gebirge 2, über Flüsse +2, etc.). Dabei versucht man, Städte, in denen Waren vorkommen, mit anderen Städten, die diese Waren benötigen, zu verbinden. Drei Auftragskarten hat jeder Spieler jederzeit auf der Hand, auf jeder sind wiederum 3 Aufträge angeführt. Die Waren werden dann mit einem Zug, dargestellt durch einen Pöppel, transportiert. Bei Erledigung eines Auftrags erhält man Geld ausbezahlt, das man wiederum in eine Erweiterung des Schienennetzes oder in einen schnelleren oder größeren Zug investieren kann. Gewonnen hat man schließlich, wenn man eine bestimmte Summe an Geld erwirtschaftet und zusätzlich noch bestimmte Städte abgeschlossen hat.

Während bei British Rails, Eurorails, Nippon Rails, Australian Rails, und wie sie alle heißen, reale Länder oder Gegenden mit ihren geographischen Gegebenheiten und spezifischen Warenvorkommen verwendet werden, spielt "Iron Dragon" in einem Fantasy-Land. Das scheint bei erstem Betrachten wenig spektakulär, und wird vor allem Puristen, die am Spiel eine Simulation der Wirklichkeit oder einen Spiegel der Realität sehen, abschrecken. Doch Darwin Bromley rechtfertigt seine Entscheidung, ein Fantasy-Eisenbahnspiel herauszubringen, dahingehend, daß er damit völlig neue Ideen einarbeiten kann.

Die meisten Veränderungen finden sich auf dem Spielplan. Auf den ersten Blick scheint es eine ganz normale "Empire Builder"-Karte zu sein: Berge, Flüsse, Meere, etc. Doch beim genaueren Hinsehen fallen schon wichtige Details auf. Da gibt es zum Beispiel auch Wälder und Dschungel. Und auf der linken oberen Ecke befindet sich noch einmal ein Plan, dessen Größe ungefähr 1/10 des großen, achteiligen Spielplans ausmacht. Es ist dies ein unterirdisches Koordinatennetz, welches auf dem Originalplan durch 4 Eingänge (Nord, Süd, Ost und West) zu betreten ist. Prinzipiell ist es dabei in der Bauphase meist günstiger, dieses unterirdische Netz zu verwenden (auch eine wichtige Stadt befindet sich unter der Erdoberfläche), doch erlauben die engen Gänge nur wenigen Spielern deren Benützung.

Doch die wichtigste Neuerung ergibt sich beim Streckenbau. Bei "Iron Dragon" werden nämlich "Handwerker" beschäftigt, und weil es ein Fantasy-Spiel ist, treffen wir hier auf Figuren wie Elfen, Zwerge, Orks und Trolle. Man hat stets eine Handwerkerkarte vor sich liegen, die es ermöglicht, eine bestimmte Landschaftsart sehr günstig zu verbauen. So braucht man mit einem "Elfen"

für eine Strecke in den Wäldern nur 1 statt 2 Goldstücke zahlen, ein Zwerg wiederum verringert die Baukosten in den Bergen von 2 auf 1 Goldstück. Will man nun seinen Handwerker tauschen, da beispielsweise der Zwerg jetzt nichts mehr bringt, kann man nun für 1 Goldstück verdeckt eine Karte vom gemischten Stapel ziehen. Um eine bestimmte Karte aus dem Stapel herauszusuchen zu können, muß man schon 5 Goldstücke bezahlen. Damit wird die ohnehin schon sehr interessante Planung von Eisenbahnlinien noch um eine Nuance kniffliger.

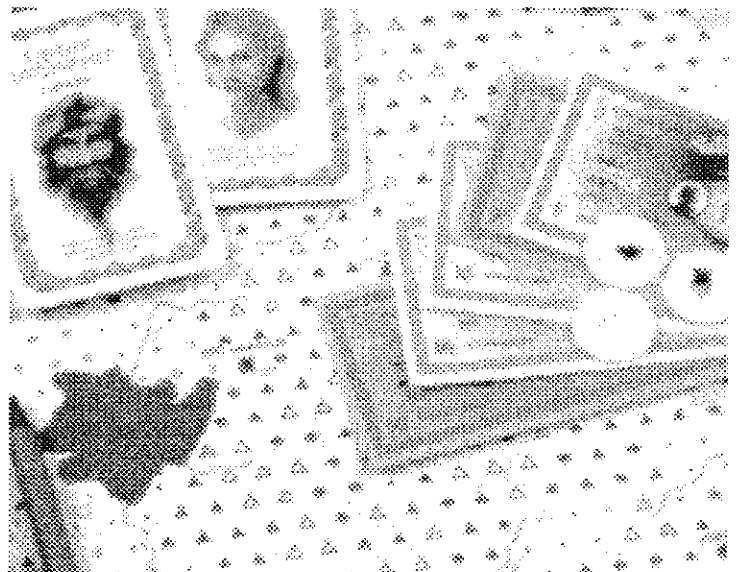
Doch auch im Warentransport hat sich etwas geändert. Zwar werden wie bisher Waren mit Zügen, die man aufrüsten kann, von A nach B transportiert, wobei die Waren natürlich ans Thema angepaßt wurden (Pfeiffenkraut, Drachen, Zauberstäbe,...). Aber hinzu kommt noch die Schifffahrt. In Hafenstädten kann man ein Schiff anheuern. Man zieht eine Schifffskarte, bezahlt einmalig den aufgedruckten Wert und kann sich damit bis zu irgendeinem anderen Hafen auf dem Meer bewegen. Je teurer ein Schiff ist (1 bis 3 Goldstücke), desto mehr Bewegungspunkte (8 bis 14) kann es pro Runde fahren.

In den ersten Partien, die wir gespielt haben, wurde die Schifffahrt viel zu wenig genutzt. Das liegt vor allem daran, daß in einem Hafen laut Originalregel bereits eine Strecke gebaut sein muß, damit man überhaupt anlanden darf. Wir haben daraufhin beschlossen, eine kleine Regeländerung vorzunehmen: Man darf in jedem Hafen anlanden und sogar von dort aus weiterbauen!!! Durch diesen Kunstgriff konnten wir dieses neue Element der Schifffahrt auch erst wirklich ausnützen, das Streckennetz wächst dadurch auch etwas rascher.

Alles in allem hat mir "Iron Dragon" wirklich sehr gut gefallen. Durch die neuen Ideen kommt mehr Abwechslung ins Spiel, und die Planung der "wirtschaftlich besten" Eisenbahnstrecke ist sehr reizvoll. Ich betrachte "Iron Dragon" als eine Bereicherung des Eisenbahnspielsektors und bin gespannt, welche neue Ideen Darwin Bromley noch auf den Markt bringt.

Meine Wertung:

*** Iron Dragon W SSS UU AAA 3-5 (2-6)



VOM TELLERWÄSCHER ZUM MILLIONÄR

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

Spiele Deinen Traum!

VOM TELLERWÄSCHER ZUM MILLIONÄR

von M.u.J.Rüttinger, Noris 1995

2-6 Spieler, alter ab 10 Jahren

“Liebe Kinder, unsere heutige Aufgabe heißt: Wir erfinden ein Monopoly-artiges Wirtschaftsspiel...” So oder ähnlich mag man denken, nachdem man das neueste Werk des Rüttinger-Duos bei Noris näher unter die Lupe genommen hat. 2-6 Spieler versuchen, möglichst rasch eine Million Dollar anzuhäufen. Aber beginnen wir ganz von vorne:

Öffnen wir die Schachtel, findet sich folgendes Material: 1 Spielplan (der exakt 51 x 35,7 cm mißt - steht so in der Spielregel...), 55 Ereigniskarten, 6 Spielfiguren (sehen ähnlich wie eine Malawifigur aus - also eine Grundscheibe mit einem Stäbchen), dazu passend 36 Karrierescheiben (je 6 in 6 Farben), 78 Investitionschips (je 13 pro Farbe), Spielgeld und ein Blitzwürfel (1-5 Augen sowie 1 Blitz).

Auf dem Spielplan befinden sich ein Rundkurs aus 22 Feldern, 14 Firmenfelder, z.B. Molkerei, Hochbau, Motel,... sowie 4 Ereignis- und 4 Karrierefeldern in den Spielplanecken. Vom Imbißfeld, das zugleich aus Startfeld ist, ziehen die Spieler im Uhrzeigersinn mit dem Blitzwürfel weiter. Zu Beginn besitzen die Spieler nur ihre “leere” Spielfigur. Im Laufe des Spieles werden die Karrierescheiben in einer fix festgelegten Reihenfolge auf die Spielfigur gesteckt - je mehr Scheiben desto höher und besser dotiert ist die Job-Position. Die Spieler starten also vom Imbißfeld aus und müssen versuchen, eines der Karrierefelder zu erreichen, um dort in den Besitz der ersten Scheibe zu gelangen - auf allen Firmenfeldern erfolgt keine Aktion, nur auf Ereignisfeldern wird eine Ereigniskarte gezogen und gegebenenfalls durchgeführt.

Landet ein Spieler auf einem Karrierefeld, versucht er dort mittels des Blitzwürfels in den Besitz einer Scheibe zu gelangen. Dazu gibt es auf dem Spielplan eine kleine Tabelle, die angibt, wieviele Würfelaugen notwendig sind, um die verschiedenen Scheiben zu erlangen. Verfügen die Spieler im späteren Spielverlauf bereits über Geld, können sie mittels Zahlung von 2, 3 oder 4000 Dollar ihre Chancen erheblich verbessern. Ein Beispiel: Die erste und schwarze Scheibe bekommt man, wenn es einem gelingt, 10 Würfelaugen zu würfeln, bevor man einen Blitz würfelt (bei der zweiten grünen Scheibe sind bereits 25 Punkte vonnöten. Durch Zahlung von 2000 Dollar braucht man aber nur mehr 5 Würfelaugen, um zur begehrten Scheibe zu gelangen. Sobald ein Spieler im Besitz einer oder mehrerer Karrierescheiben ist, eröffnen sich ihm auf den Firmenfeldern neue Möglichkeiten. Auf jedem Firmenfeld, auf dem ein Spieler landet, bekommt man den seiner obersten Karrierescheibe entsprechenden Betrag ausbezahlt. Außerdem kann ein Spieler pro Scheibe, die er besitzt, 50.000 Dollar Kredit aufnehmen.

Mit diesem oder anderweitig verdienten Geld kann nämlich auch in die einzelnen Firmen investiert werden, wodurch sich ungleich schneller und mehr Geld verdienen läßt. Landet ein Spieler auf einem Firmenfeld, das bereits einem anderen Spieler gehört, bekommt der Besitzer der Firma den fünffachen (oder zehnfachen - falls doppelt investiert wurde) Betrag von der Bank ausbezahlt. Davon erhält der “Arbeiter” den Lohn vom Besitzer (der Besitzer bekommt also den 4- oder 9-fachen Betrag als Gewinn).

Landet man auf einem Ereignisfeld, können einem dort z.B. folgende Karten begegnen: “Wirtschaftswunder”-Extragewinn von 10.000 Dollar, “Arbeitslos”-50 Dollar Gewinn pro Runde (in diesem Fall wechselt der betreffende Spieler auf einen besonders gekennzeichneten Innenring auf der Spielplanmitte (Sonderregel), “Weltwirtschaftskrise”-Jeder Spieler verliert die Hälfte seines Vermögens, usw.

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, eine Million Dollar in seinen Besitz zu bringen. Gezählt wird dabei Bargeld und der Wert der Firmen (+Investitionen, -eventuell vorhandene Schulden).

Das Spielmaterial ist bunt und fröhlich gestaltet, bleibt dabei aber trotzdem übersichtlich und gut zu handhaben. Ein bißchen merkt man aber schon, daß nach Fertigstellung des Materials noch an der Regel gefeilt wurde (Kartentext der Arbeitslos Karte spricht von der obersten Scheibe, die man verliert, während man laut Spielregel immer nur die sechste, ist gleich weiße Scheibe verlieren kann, usw.) Außerdem steht auch in der Spielregel: “Die hier vorgestellte Regel muß als Grundregel angesehen werden. Das Spiel eignet sich gut dazu, individuell verändert zu werden.”...

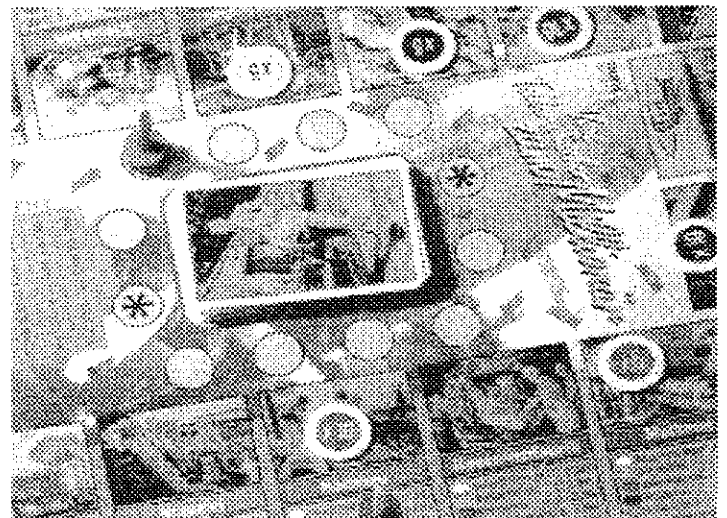
Einige Änderungen, die uns nach dem Spiel als sinnvoll erschienen:

- 1) Auch für eine leere Figur sollte man 50 Dollar Arbeitslosengeld bekommen, wenn man auf einem Firmenfeld landet.
- 2) Wird man durch die Arbeitslosenkarte auf den Innenkreis geschickt, sollte man dort abhängig von seiner obersten Scheibe Unterstützung bekommen. Die entsprechenden Werte kann man der Tabelle beim “Imbiß” entnehmen (50 - 3000 Dollar).

Um an den Startsatz anzuknüpfen, kann man nur sagen, daß die Vorgabe voll erfüllt wurde, das Spiel erinnert zwar im Ansatz an Monopoly, läuft aber doch völlig eigenständig ab, und bietet für Freunde dieser Art von Spielen für 1-2 Stunden recht nette Unterhaltung. Es ist also nicht unbedingt Spielkreisniveau, aber für jemanden, der Monopoly mag - und das sind gar nicht so wenige - eine nette Abwechslung.

WIN-WERTUNG

Vom Tellerwäscher zum Millionär S WWW I U AA 2-6 (4-6)



NUMMERUS ZAHLUS

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

Spieleautor Sid Sackson ist allen Spielefreunden ein Begriff, seine Spiele sind immer sehr einfach, beruhen auf einfachen Regeln und bringen sehr viel Spielspaß.

Hier haben wir einen neuen Sid Sackson, ganz unauffällig und klein von ASS in einer Schachtel der sogenannten "Mitbring-Größe" versteckt. Gesucht wird bei NUMMERUS ZAHLUS die längste Kette aus Zahlen in direkter Reihenfolge. Dabei sind zwei Zahlen, z.B. 4-5, schon eine Kette.

Gespielt wird auf einem Brett mit aus Quadraten in neun verschiedenen langen Reihen, 4-5-7-7-5-7-7-5-3, das Brett ist also symmetrisch. Die 48 Zahlenchips mit den Werten 1-48 und der Sternchip werden wahllos auf dem Spielbrett verteilt. Der Sternchip ist der Spielstein, mit dem man von Zahl zu Zahl springt und den man damit zum Kettenbilden benutzt. Gesprungen wird in eine Richtung, waagrecht, senkrecht oder diagonal, in gerader Linie bis zum nächsten Zahlenchip, die Richtung kann frei gewählt werden. Die damit erreichten Zahlen werden vom Brett genommen und vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt, die längste Kette gewinnt, bei gleichlangen Ketten gewinnt der Spieler mit der nächstkürzeren. Achtung: Die Zahlen werden nicht der Reihe

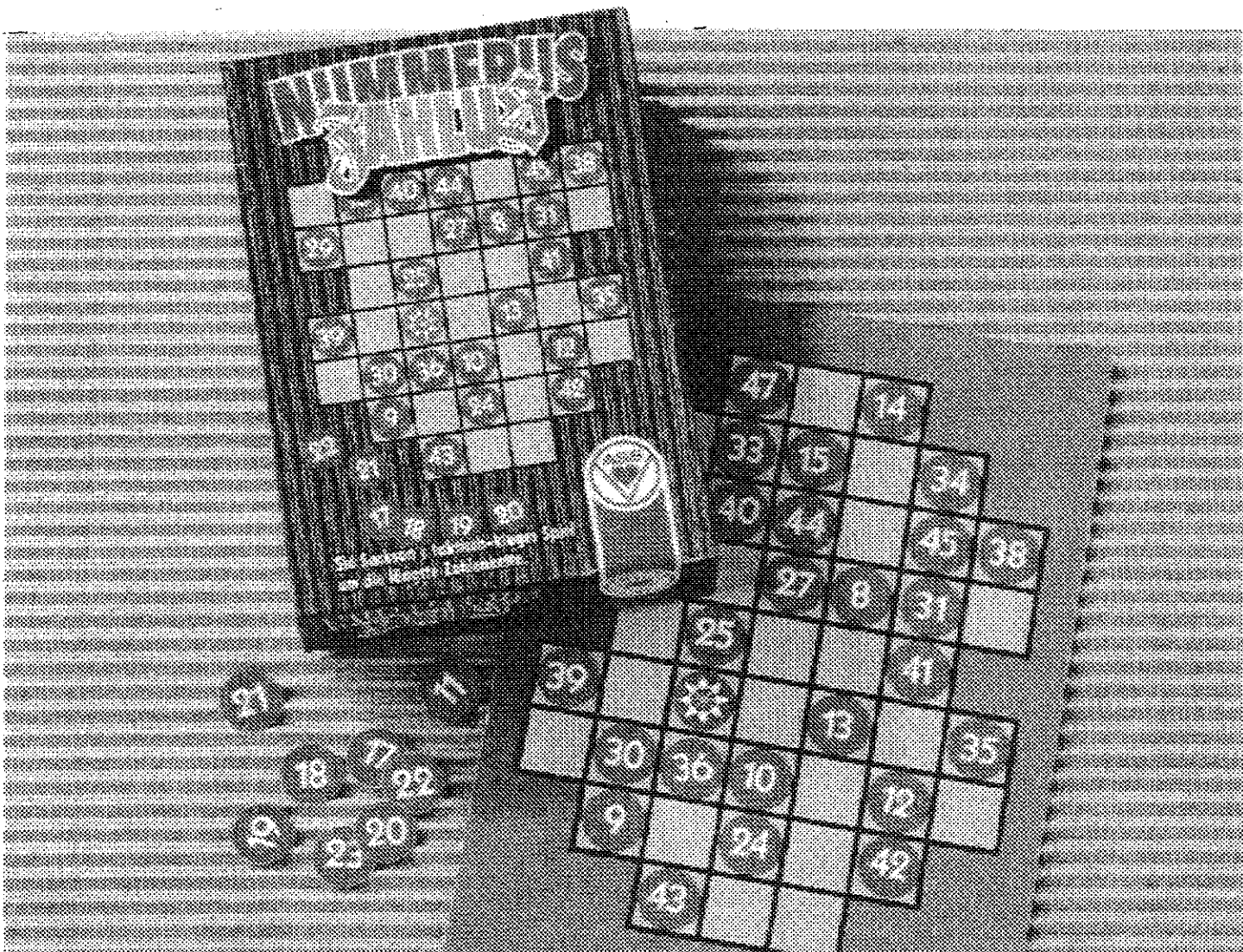
nach abgeräumt, sondern man zieht zu einem der möglichen Steine, gesehen vom Standort des Stern-Chips.

Die Tauschsteine werden in einer Variante benutzt, in dem man einen eigenen Stein gegen einen Stein eines Gegners tauschen kann, sofern dieser nicht Teil einer Kette ist.

Dieses Spiel ist wirklich eines der einfachsten von Sid Sackson und ehrlich gesagt eher für Spielanfänger oder Einsteiger geeignet. Von taktisch haben wir bei unseren Partien nicht viel bemerkt, man muß meistens nehmen was kommt, denn die Wahlmöglichkeiten sind wegen des Brettes nicht gerade groß und ob man jetzt aus Taktik die 36 nimmt, weil der Gegner schon eine 39 hat, oder doch lieber die 26, weil der andere Gegner die 23 hat oder doch lieber die 17, weil man selber die 14 hat, ist für mich schon nicht mehr Taktik.

Wer ein kleines, handliches, schnelles Spiel für gemischte Runden sucht, kann sich Nummerus Zahlus trotzdem vormerken.

WIN-Wertung:
Nummerus Zahlus AA III U 4 (2-4)



WIN BY MAIL

Trotz Sommerpause Anmeldungen und neue Postspiele
Redaktion: Dagmar de Cassan, Raasdorferstr. 28-30, 2285 Leopoldsdorf, Tel 02216/222 321, Fax 02216/222 333

Hallo, Postspielfreunde!

Wer auswerten konnte, hat es getan, und wir versuchen auch, die üblichen Dauerbrenner wie Gunboat zu starten, aber mit der Querida habe ich noch gewartet (wird jetzt verschickt), weil mich einige Urlaubsmeldungen erreichten. Ansonsten nichts wirklich neues! Sorry auch über die verschluckte Charlie und sonstige kleine Unzulänglichkeiten, die Sommerhitze betrifft uns doch alle.

Bis bald, schönen Sommer und viel Spaß, Dagmar

1830 G:
H. Ritter, R. Spacek

1938 Diplomacy G:

2-Welten-Diplomacy C:

6 NIMMT D:
Ch. Kral, B. Schick, B. Hörmann, M. Hierhacker, Ch. Irweg, H. Ritter, B. Prossnagg,

Anonymes Diplomacy D:
4 Anmeldungen

Ashes of the Empire:
F. Kral, M. Bunke, M. Geissler

Automania A:
F. Bayer

Black Box D:

Blood Royal A:
M. Bunke, F. Hartmann, F. Neumann, E. Szeiferth, F. Bayer, H. Ritter, P. Starek

British Rail M:

Choice F:
R. Spacek, M. Spacek, F. Kral, P. Lipp, B. Schick, P. Schmitt, E. Adenstedt, I. Hryzak, E. Altmann, E. Lang, P. Starek

Colonial Diplomacy B:

Dampfrolle I:
W. Holzmann, F. Bayer, R. Loikasek, G. Klein

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

Diplomacy Q:
M. Geissler, F. Scheer, P. Starek

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

Diplomacy Shift left A:
H. Ritter, E. Szeiferth, K. Paar, W. Holzmann, M. Bunke

Eurorails C:

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

Flash G:
H. Ritter, E. Szeiferth, Ch. Irweg, B. Hörmann, M. Hierhacker

Friedrich I. B:
B. Bukacek, B. Hörmann, Ch. Irweg, M. Hierhacker

Gunboat Diplomacy R:
0 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, G. Klein

LAP A:
E. Szeiferth, H. Reckendorfer

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. Bunke, M. Geissler, F. Scheer, K. Hansen, K. Kristow, A. Polansky

Octrix E:
B. Prossnagg, H. Ritter, E. Szeiferth

Ostfriesisches Deichwandern P:

W. Schwendtbauer, R. Schadi, H. Ritter

Pole Position G:
R. Maasberg

Schoko & Co F:

Sleuth K:
P. Lipp, B. Prossnagg, E. Szeiferth, H. Ritter, B. Hörmann, Chr. Irweg, M. Hierhacker

Take it easy C:
H. Ritter, Ch. Irweg, B. Hörmann, M. Hierhacker, E. Szeiferth, B. Prossnagg, M. Geissler,

Talisman F:
N. Szongott, E. Szeiferth

Turf A:
H. Reckendorfer, A. Polansky

Unternehmen Bauernhof E:
W. Holzmann, W. Mader, H. Ritter

1830 Partie FOX

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

ZAT: 7. August 95

Urlaubsbedingt eine Runde ausgesetzt

1938 DIPLOMACY Partie FRANCE
GM: Franz HARTMANN, Fasangartenegasse 8, 1130 Wien, Tel 505-54-80 Dw 44 / priv. 84-94-372

ZAT: 8.8.1995 15 Uhr

Sommer 1939

DEUTSCHLAND (Helmut RITTER)

ausgeführte Befehle:
I DAN s L Kie a/HBG
I BRA-NDL
I BEL s I BRA-NDL
I GRZ-WIE
P MUN-TIR
P BUD-ALF
L KIE a/HBG - KIE
L PFA-BOH
F KAT s I DANxxx
nicht ausgeführt:
I BOH-SLO
Verluste: I NDL (neutral)

ENGLAND (Ferry KRAL)
ausgeführte Befehle:
F NEM c I EDI-TDL
F SGK-MAO
F NDS c P YOR-OSL
F OMM s I KRExxx
I EDI-TDL
I LONxxx
I SIN-LIB
P YOR-OSL
L NEM* s I EDI-TDL - NEM*
L NDS* s P YOR-OSL - NDS*
L OMM* s I SIN-LIB - OMM*
Verluste: I LIB, I TDL, I OSL (alle neutral)

FRANKREICH (Hans GERGER)
neue Tel-Nummer: 35 98 554
ausgeführte Befehle:
F BIS s I GAS-BIL
I GAS-BIL
I LAD-PYR
F GOL-BCL
I PAR-LYO
P BUR-DAU
I SCH s L LYO a/PIE
L LYO a/PIE - MAR
I TATxxx
L GOL* s F GOL-BCL - BCL*

ITALIEN (Florian SCHEER)
ausgeführte Befehle:
F THM c I ROM-TUN
F ION-KSY
L SAR s L THM a/TRP - KSY*
L THM* a/TRP - THM*
P PIE-MAI
I GENxxx
I TRxxx
I ROM-TUN
I SARxxx
I MAI-TOS
Verluste: I TRP (neutral)

POLEN (Franz NEUMANN)
ausgeführte Befehle:
I WIL-BAT
L WAR s I WIL-BAT - WAR
I GAL s I SLOxxx
I WAR s I LODxxx
I LOD s I SLOxxx
I POS s I LODxxx
Verluste: I BAT (neutral)

RUSSLAND (Fritz KUNZ)
ausgeführte Befehle:
I KAS-KAU
P TIM-FMK
L LEN a/HEL - LEN
I ARM s P KAU-TIF
F WSM c I ODE-BUG
I ODE-BUG
P KAU-TIF
I WLD-LEN
F WEI c P TIM-FMK
I KEW-ODE
F FIM s L LEN a/HEL

L ODE s I ODE-BUG - ODE
I MOS-WLD
nicht ausgeführt: I POD-SBB
Verluste: I HEL, I BUK (beide neutral)

SPANIEN (Michael BUNKA)
ausgeführte Befehle:
I KAN-POR
I EST s I KAN-POR
I SEV-LIS
I BCL-VAL
F BAL-GIB
L MAD s I SEV-LIS - MAD
Verluste: I POR, I LIS (beide neutral)

TÜRKEI (Ernst SZEIFERTH)
ausgeführte Befehle:
I KUR s I ISK-SYR
L IZM s I IZM-ATH - IZM
I IST s I SOFxxx
F AEG c I IZM-ATH
I IZM-ATH
I ISK-SYR
I ANK s I ISTxxx
Verluste: I SYR, I ATH (beide neutral)

YUGOSLAWIEN (Kurt PAAR)

ausgeführte Befehle:
L BGR s I BANxxx - BGR
I RHO s I SER-SAL
I SOF s I RHOxxx
I SER-SAL
I BAN s I AGRxxx
I AGR s I BANxxx
Verluste: I SAL (neutral)

Die Auswertung erfolgt ohne Gewähr.
Nächster Zug: Herbst 1939

2 WELTEN DIPLOMACY Partie BRUCH

GM: Kaweh Kristof, Hötteldorferstr. 88/4, 1140 Wien, Tel. 02229519713

ZAT: 6. August 95, 14 Uhr

Urlaubsbedingte Unterbrechung

6 NIMMT Partie BÜFFEL
GM: Franky Bayer, Schloßstraße 28, 4050 Traun, Tel. 07229/3323

ZAT: Montag, 28. August 22:00 Uhr

8. Runde
Barbara: 18/1, nimmt Reihe 4 (7 Ochsen)
Ise: 27/1, in Reihe 4
Ferry: 45/2, in Reihe 4
Elfriede: 52/1, in Reihe 4
Thomas: 72/1, in Reihe 3
Brigitte: 81/1, nimmt Reihe 3 (8 Ochsen)
Peter S: 86/1, in Reihe 1
Hellmut: 102/1 nimmt Reihe 2 (10 Ochsen)

Die Auslage:
Reihe 1: 80/3, 83/1, 84/1, 85/2, 86/1
Reihe 2: 102/1
Reihe 3: 81/1
Reihe 4: 16/1, 27/1, 45/5, 52/1

Spielstand:
Brigitte: 20
Barbara: 19
Ferry: 0
Ise: 0
Peter S: 7
Hellmut: 18
Thomas: 1
Elfriede: 21

Wie erwartet ging's diesmal rund! Gleich drei Kuhhirten machten von dem Angebot, das man nicht ablehnen kann, Gebrauch. Da dies vorwiegend Mitspieler waren, die ohnehin schon ein paar Ochsen im Gepäck hatten, kamen sie der bis dato reichsten Rancherin Elfriede schon sehr nahe. Um den Sieg geht's in der letzten Runde nur mehr für Ferry, Ise und - mit Außen-seiterchancen - Thomas. Howdy, Franky

PS. Achtung auf den ZAT, ich bin im August in Urlaub, nächster ZAT Ende August

6 NIMMT Partie COW

GM: Hellmut Ritter, Weinbergg. 60/10/13, 1190 Wien, Tel. 0222/3210553 oder 0222/4000-88661

ZAT: MONTAG, 7. August 22:00 Uhr

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

5. Runde:

Michaela: 14/1 nimmt Reihe 4 (6 Ochsen).
Gerald: 38/3 in Reihe 4.
Robert: 39/5 in Reihe 4.
Brigitte: 41/1 in Reihe 4.
Franky: 43/1 in Reihe 4.
Barbara: 63/1 nimmt Reihe 4 (5 Ochsen).
Thomas: 69/1 in Reihe 4.
Franz: 82/1 in Reihe 3.

Die Auslage:

Reihe 1: 88/5, 90/3, 94/1, 99/5, 101/1.
Reihe 2: 44/5, 60/3, 81/1, 89/1, 91/1.
Reihe 3: 76/1, 77/5, 80/3, 82/1.
Reihe 4: 63/1, 69/1.

Spielstand:

Franz Hüttler: 0.
Barbara Hörmann: 4 + 5 = 9.
Michi Hierhacker: 9 + 6 = 15.
Brigitte Schick: 0.
Gerald Brändel: 0.
Thomas Riedl: 5.
Franky Bayer: 10.
Robert Spacek: 10.

Wieder waren Michaela und Barbara ganz scharf auf zartes Ochsenfleisch und pulverisiertes Ochsenhörner.

ANONYMES DIPLOMACY Partie CHARLIE

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

ZAT: 10. August 95

E: Edi Wallon, G: Ilibad, A: Kaiser Franz Klammer, R: Katharina, T: Jusuf der Ruhmreiche, I: Papst Posthumus I., F: Frank Reich

Tut uns leid, wir wissen eigentlich nicht, warum die anonyme Partie so dringend anonym bleiben wollte, daß sie aus dem WIN verschwand. Sorry!

Movement Report Fall 1904 Game CHA

RUS:
A MOS D

AUS: A Bulgaria - Rumania
A Galicia S A Bulgaria - Rumania
F Greece - Bulgaria(SC)
A Serbia S A Bulgaria - Rumania
A Trieste S A Vienna - Tyrolia
A Vienna - Tyrolia

ENG: F English Channel C A Wales - Picardy (F Irish Sea - Mid-Atlantic Ocean)
A Moscow S A Warsaw H
A St. Petersburg S A Moscow H
F Sweden - Norway (A Wales - Picardy)

FRA: A Marseilles H (A Picardy H) [ret] (PAR)
A Spain H

GER: A Belgium - Picardy
A Berlin - Silesia
A Burgundy S A Belgium - Picardy
F Denmark H
A Munich S A Berlin - Silesia
A Warsaw S A Moscow H

ITA: F Brest S F Western Med - Mid-Atlantic Ocean
A Paris - Gascony (A Piedmont - Marseilles)
A Rome - Venice)
F Tyrrhenian Sea - Gulf of Lyon (A Venice - Tyrolia)
F Western Med - Mid-Atlantic Ocean

RUS: A Sevastopol H (A Silesia H) [ret] (PRU BOH)

TUR: A Armenia H
F Black Sea H
A Constantinople H

Position Report Fall 1904 Game CHA

AUS: F BUL A GAL A RUM A SER A TRI A TYR = 6
ENG: F ECH F IRI A MOS F NOR A STP A WAL = 6
FRA: A MAR A ??? A SPA = 3
GER: A BUR F DEN A MUN A PIC A SIL A WAR = 6
ITA: F BRE A GAS F GOL F MAO A PIE A ROM A VEN = 7
RUS: A SEV A ??? = 2
TUR: A ARM F BLA A CON = 3

Supply Center Report Fall 1904 Game CHA

AUS: BUD BUL GRE RUM SER TRI VIE = 7 (6)
+
ENG: EDI LON LVP MOS NOR STP SWE = 7 (5)
+
FRA: MAR POR SPA = 3 (3)
GER: BEL BER DEN HOL KIE MUN WAR = 7 (8)
+
ITA: BRE NAP PAR ROM TUN VEN = 6 (7) -
RUS: SEV = 1 (2)
TUR: ANK CON SMY = 3 (3)

BLACK BOX Partie BERYLLIUM

GM: Franky Bayer, Schloßstraße 48, 4050 Traun, Tel. 07229/3323

So, Hellmut hat uns nicht mehr länger warten lassen und gleich einen Lösungsversuch gewagt. Wobei "gewagt" der falsche Ausdruck ist, hat er doch mit absoluter Sicherheit die richtigen Positionen der 4 Atome angegeben und sich damit noch den dritten Platz gesichert. Nachstehend steht Ihr noch eine graphische Darstellung des Moleküls "Beryllium". Man beachte die dreifache Ablenkung des Strahls, der bei "10" bzw. "27" in die Box geschickt wird.

Endwertung:
1. Michael, 6 Punkte

2. Wolfgang, 8
3. Hellmut, 11
4. Christine, 12
Erk, 12
7. Michaela, 14
7. Peter, 15
8. Ernst Sz., 16
9. Ernst F., 17
10. Barbara, 18
11. Ferry, 26

Herzlichen Glückwunsch an Michael für seine wirklich eindrucksvolle Leistung und vielen Dank an alle für's Mitspielen.

Ciao, Franky

BLACK BOX Partie CASUM

GM: Franky Bayer, Schloßstraße 48, 4050 Traun, Tel. 07229/3323

ZAT: 26. August

1. Runde

Teilnahmerecord ist es zwar nicht geworden, aber 11 Teilnehmer zeugen doch von einem gewissen Interesse, oder sollte ich nicht besser sagen: Forschungstrieb?! Rückschlüsse auf die richtige Lösung wird wohl zu diesem Zeitpunkt kaum jemand haben, daher nur kurz die Auswertung:

Peter St., reflektiert, 1 Punkt
Michael, Austritt bei 2, 2
Barbara H., absorbiert, 1
Barbara P., reflektiert, 1
Michaela, reflektiert, 1
Christine, Austritt bei 27, 2
Wolfgang, absorbiert, 1
Gerfried, Austritt bei 31, 2
Hellmut, reflektiert, 1
Ernst, Austritt bei 7, 2
Peter Schm., absorbiert, 1

Ciao, Franky

PS. Achtung auf den ZAT, ich bin im August in Urlaub, nächster ZAT Ende August

BLOOD ROYALE Partie ADEL

GM: Ferry Kral, Weinheimergasse 16/5/6/16, 1160 Wien, Tel. 0222/4562755 (bis 20 Uhr) oder 0222/98161-7207

ZAT: noch festzulegen

Der GM befindet sich im Endstadium der Spielregel und sonstiger Vorbereitungen, die Partie wird sicher noch vor dem Sommer starten bzw. die Spieler vorher noch die Unterlagen bekommen.

Langsam formiert sich ein konkretes Team, und nach dem Sommer geht es definitiv los!

BRITISH RAILS Partie KENSINGTON

GM: Hellmut Ritter, Weinbergg. 60/10/13, 1190 Wien, Tel. 0222/3210553 oder 0222/4000/88661

ZAT: MONTAG 7. August 22.00 Uhr.

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

35. Runde:

Angela (violett):
Aufträge: 108, 98, 54, 44.
Konto: 124.
Fahrt:
1) SZ: 26/22 - 38/18.
2) NZ: Swans - Pembri(Fish(+)) - 19/18; Fish.
Bau: -.

Ilse (gelb): Beer Transporting Company
Aufträge: 105(-), 40, 74, 82, 17.
Konto: 152 + 29 = 181.
Fahrt:
1) SZ: 53/19 - 41/25; Rubb.
2) SZ: 47/19 - Colch(Sheep(-)) - 56/11; Coal.
Bau: -.

Norbert (blau):
Aufträge: 67(-), 77(-), 28, 68, 66, 25.
Konto: 200 + 20 + 10 + 4 = 234.
Fahrt:
1) SZ: 45/16 - 33/25; Imp.Tour.
2) SZ: 15/82 - Edmb(Pigs(-)), Coal(+) - Bew/Mach(-), Catt(+) - 21/60; Coal, Catt.
Bau: -.

Franky (grün): Duke Express Railroad Company
Aufträge: 101, 39(-), 38, 19, 62.
Konto: 112 + 13 + 4 = 129.
Fahrt:
1) Duke of Wales (SZ): 36/23(Birm) - 46/12; Text.
2) Duke of Pool (SZ): 50/9(Lond) - Dover(Catt(-)).
Bau: -.

Michael (braun):
Aufträge: 107, 59(-), 110, 24, 35.
Konto: 114 + 17 - 4 - 4 = 123.
Fahrt:
1) SZ: 15/67 - 16/55 auf blau; Jute, Jute.
2) SFZ: 29/35 - 26/32(Birm(Pigs(-))) auf grün; Oats.
Bau: -.

Lagerhäuser: Hull: Sheep (bis Runde 37).

Für nächste Runde sind keine Auftragsveränderungen angekündigt, da ich aber nicht von allen Teilnehmern Züge für die 36. Runde bekommen habe, kann ich das Spiel nicht beschleunigen. Michaela gebärdet sich weiter als großzügiger Mäzen seiner Konkurrenten, geringfügige Zeiterparnis ist ihm 4 Mio. wert.

BRITISH RAILS Partie LIVERPOOL

GM: Hellmut Ritter, Weinbergg. 60/10/13, 1190 Wien; Tel. 0222/32 10 553 oder 0222/4000-88661

ZAT: MONTAG, 7. August 22:00.

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

Korrektur: Formhalber der korrekte Bau von Wolfgang nach Berwick: ...-24/57--24/58-23/59(Berw).

10. Runde:

Franky (blau): Duke Express Railroad Company (I)
Aufträge: 75, 61, 102, 54, 52, 78.
Konto: 0.
Fahrt:
1) Duke of London (NZ): 27/46 - 19/53; Beer.
2) Duke of Coventry (NZ): 38/34 - 37/26; Oil, Fish.
Bau: -.

Christa (rot):
Aufträge: 34, 109, 81(-), 83, 33.
Konto: 12 + 5 - 7 = 10.
Fahrt:
1) NZ: 56/14 - 47/15.
2) SZ: 30/31 - Stoke(Text(-)) - 36/21(Birm); Tob.
Bau: 35/16(Glouc)-...32/19-31/19(Herf).

Wolfgang (grün):
Aufträge: 60, 63, 103, 27, 31(+).
Konto: 4 - 4 + 4 = 4.
Fahrt:
1) NZ: 20/52 - 14/61; Mach.
2) NZ: 26/36 - 24/45; Beer, Tour.
Bau: 8/54(Stranr)...-8/58.

Ilse (gelb):
Aufträge: 105, 41, 56, 37.
Konto: 7.
Fahrt:
1) NZ: 20/49 - 27/42.
2) NZ: 51/19 - 43/26; Barl, Barl.
Bau: -.

Robert (violett):
Aufträge: 79, 65, 32, 97, 93(+).
Konto: 13 - 13 = 0.
Fahrt:
1) NZ: 26/42 - 34/34.
2) NZ: 45/21 - Cambri(ConMat(+)) - 50/13; Text, ConMat.
Bau:
40/22...-37/22(Birm);
36/21(Birm)...-34/21-34/20-33/20.

Royal Transport AG Queen Sabine I (braun):
Aufträge: 90, 84, 40, 19.
Konto: 16 - 4 = 12.
Fahrt:
1) Princess Sonja (SZ): 14/59 - Dund(2xJute(+)) - 15/66 auf grün; Jute, Jute.
2) Prince Christian (NZ): 50/7 - 45/11.
Bau: -.

Lagerhäuser: Nottingham:
Chem (bis Runde 13) gesperrt für Robert.

Die königliche Prinzessin Sonja fühlt sich bei Wolfgang offensichtlich sehr wohl.

CHOICE Partie ESSEN

GM: Hellmut Ritter, Weinbergg. 60/10/13, 1190 Wien; Tel. 0222/32 10 553 oder 0222/4000-88661

ZAT: MONTAG, 7. August 22:00.

20. Wurf: 1, 1, 4, 5, 6.

Barbara Prossinaagg: (1,6), (4,5), 1.
Michi Hierhacker: (1,4), (1,5), 6.
Martina Nowak: (1,6), (4,5), 1. Ende!
Sabine Vana: (1,5), (4,6), 1.
Maggie Spacek: (1,8), (4,5), 1.
Robert Spacek: (1,6), (4,5), 1. Ende!
Gerald Brandt: (1,4), (1,5), 6.
Wolfgang Kovac: (1,5), (4,6), 1.
Wolfgang Holzmann: (1,4), (1,6), 5.
Hellmut Ritter: (1,4), (1,5), 6.

Stand:

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

2/0, 3/0, 4/0, 5/6, 6/9, 7/1, 8/0, 9/9, 10/5, 11/8, 12/2;
5. Würfel: 1/7, 2/6, 5/7.
Maggie:
2/0, 3/0, 4/1, 5/2, 6/6, 7/13, 8/0, 9/5, 10/8, 11/5, 12/0;
5. Würfel: 1/7, 3/6, 6/7.

Gerald:
2/3, 3/0, 4/0, 5/8, 6/8, 7/6, 8/0, 9/0, 10/8, 11/7, 12/0;
5. Würfel: 3/6, 5/7, 6/7.
Wolfgang K.:
2/0, 3/0, 4/3, 5/5, 6/4, 7/4, 8/0, 9/7, 10/6, 11/10, 12/1;
5. Würfel: 1/7, 2/6, 5/7.

Wolfgang H.:
2/0, 3/0, 4/0, 5/3, 6/8, 7/9, 8/0, 9/4, 10/6, 11/8, 12/2;
5. Würfel: 1/7, 2/6, 5/7.
Hellmut:
2/0, 3/0, 4/0, 5/8, 6/6, 7/6, 8/7, 9/0, 10/7, 11/6, 12/0;
5. Würfel: 1/7, 5/7, 6/6.

Brigitte:
2/0, 3/0, 4/1, 5/9, 6/7, 7/7, 8/1, 9/0, 10/6, 11/7, 12/0;
5. Würfel: 2/5, 5/8, 6/6.
+ 140 Punkte.
Robert:
2/0, 3/0, 4/2, 5/0, 6/8, 7/7, 8/6, 9/5, 10/7, 11/5, 12/0;
5. Würfel: 1/8, 3/5, 6/7.
+ 140 Punkte.

Peter N.:
2/0, 3/0, 4/0, 5/0, 6/9, 7/5, 8/7, 9/2, 10/6, 11/8, 12/1;
5. Würfel: 1/8, 2/5, 5/6.
+ 110 Punkte.
Christine:
2/0, 3/0, 4/0, 5/0, 6/9, 7/5, 8/7, 9/2, 10/6, 11/8, 12/1;
5. Würfel: 1/8, 2/5, 5/6.
+ 110 Punkte.

Martina:
2/0, 3/0, 4/0, 5/5, 6/6, 7/6, 8/4, 9/7, 10/1, 11/10, 12/1;
5. Würfel: 1/8, 3/5, 5/7. - 80 Punkte.
Barbara H.:
2/0, 3/0, 4/3, 5/4, 6/9, 7/6, 8/0, 9/1, 10/6, 11/7, 12/0;
5. Würfel: 2/5, 5/8, 6/5.
- 210 Punkte.

Peter S.:
2/0, 3/0, 4/4, 5/6, 6/4, 7/8, 8/0, 9/4, 10/5, 11/7, 12/0;
5. Würfel: 2/6, 5/8, 6/5.
- 320 Punkte.
Ferry:
2/1, 3/0, 4/0, 5/1, 6/10, 7/5, 8/5, 9/0, 10/8, 11/4, 12/2;
5. Würfel: 2/6, 3/4, 5/8.
- 420 Punkte.

Franky:
2/0, 3/0, 4/5, 5/3, 6/6, 7/3, 8/6, 9/5, 10/6, 11/4, 12/0;
5. Würfel: 2/6, 5/8, 6/5.
- 460 Punkte.

Die beiden Aussteiger dieser Runde belegen Plätze im vorderen bzw. hinteren Mittelfeld, Wolfgang H. wehrt sich erbittert gegen das drohende Ende und riskiert dabei einiges, aber auch Wolfgang K. liest offenbar das Spiel mit dem Feuer. An der Spitze haben sich die Chancen diesmal nicht verschoben, wenn nicht noch ein Bonuswurf auftritt, gehen wir nächstes Mal in das nervenzertrende Finale.

21. Wurf: 1, 1, 2, 5, 6

DIPLOMACY Partie MONEY

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

ZAT: 10. August 95

Movement Report Fall 1919 Game MON

AUS: A Bohemia S A Tyrolia - Munich
F Gulf of Lyon S A Piedmont - Marseilles
(F Ionian Sea - Tunis)
A Livonia S A Moscow - St. Petersburg
(A Moscow - St. Petersburg)
(A Piedmont - Marseilles)
(A Prussia - Berlin)
A Rome H
(A Silesia S A Prussia - Berlin)[att]
A Tuscany H
(A Tyrolia - Munich)
(F Tyrrhenian Sea S F Ionian Sea - Tunis)[att]
(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 - Western Med)
F North Africa S F Mid-Atlantic Ocean - Western Med
(F Tunis S F Western Med - Tyrrhenian Sea)[att]
(F Western Med - Tyrrhenian Sea)

FRA: (A Burgundy - Ruhr)
(F Gascony - Mid-Atlantic Ocean)
F London H
(A Marseilles S A Spain H)[att]
(A Picardy - Burgundy)
A Spain S A Marseilles H

GER: F Baltic Sea S A Berlin H
(A Berlin S A Munich - Silesia)[att]
A Kiel S A Ruhr - Munich
(A Munich - Silesia)
F North Sea H

(A Ruhr - Munich)

RUS: A St. Petersburg H

Position Report Fall 1919 Game MON

AUS: A BOH F GOL F ION A LIV A MOS A PIE
A PRU A ROM A SIA A TUS A TYR F TYS A
UKR A VEN A VIE A WAR = 16
ENG: F GOB F MAC 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

Supply Center Report Fall 1919 Game MON

AUS: ANK BUD BEL CON GRE MOS NAP
ROM RUL SER SEV SMY TRI VEN VIE WAR
= 16(16)
ENG: EDI LVP NOR SWE TUN = 5(5)
FRA: BRE LON MAR PAR POP SPA = 6(6)
GER: BEL BER DEN HOL KIE MUN = 6(6)
RUS: STP = 1(1)

DIPLOMACY Partie OUIJA

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

ZAT: 10. Juli 95

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

Auf Ersuchen eines Mitspielers wegen Urlaubs einmal ausgesetzt

DIPLOMACY Partie PAPUA

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

ZAT: 10. August 95

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

Auf Ersuchen eines Mitspielers wegen Urlaubs einmal ausgesetzt.

EURORAILES Partie ABERDEEN

GM: Ferry Kral, Weinheimergasse 16/5/6/16, 1160 Wien, Tel. 0222/4562755 (bis 20 Uhr) oder 0222/98161-7207

ZAT: 7. August 95

Da es offensichtlich Schwierigkeiten mit den Fährn gibt, nochmals eine Klarstellung: Der Bau zu der Fährstation selbst kostet 1 Mio., wird die Strecke danach von der gegenüberliegenden Fährstation fortgesetzt, sind die jeweils auf dem Spielplan ersichtlichen Kosten zu entrichten.

Bis zum nächsten ZAT hätte ich auch gerne Eure Meinung, wie der Fährbetrieb überhaupt gestaltet werden soll. Die in der Originalregel vorgesehene Lösung, daß nach Benutzung der Fähre ein Zug anhalten muß in der nächsten Runde nur mit halber Geschwindigkeit fahren kann, erscheint mir zu hart. Ich bitte daher um Vorschläge (Nur anhalten? Nächste Bewegung nur mit halber Geschwindigkeit? Überhaupt keine Nachteile?)

1. Runde

Franky BAYER (blau)
Duke Express
Aufträge: 66, 112, 119
Bau: 31/41 - 37/47 - 37/48 - 38/49 - 49/38 - 38/50 - 39/51 - 39/52 - 40/53 - 41/53 - 45/57
Konto: 63 - 20 = 23 (letzte Runde nur 17 Mio verbraucht, da Fähre noch nicht weiter abgeschlossen)

Dagmar de CASSAN (rot)
Transeuropa Company
Aufträge: 54, 60, 96
Bau: 27/26 - 24/23 (Calais) - 22/22 (Dover) - 22/21 - 21/20 (London) - 19/18 (London) - 17/16 - 17/14
Konto: 40 - 20 = 20

Ilse HRYZAK (grün)
Aufträge: 11, 66, 102
Bau: 24/27 (Antwerpen) - 22/27 (Holland);
38/24 - 38/21 (Bordeaux) - 41/21
Konto: 40 - 20 = 20

Helmut RITTER (braun)
Aufträge: 4, 65, 91
Bau:
nachträglich aus Runde 1 (im letzten WIN ver-gessen)
29/26 (Paris) - 32/29
neu:
32/29 - 33/30 - 33/31 - 37/35 - 37/36 (Bern) - 37/36 (Zürich);
18/15 - 17/14 - 17/13 (Cardfff);
Konto: 40 - 20 = 20

Robert SPACEK (schwarz)
Schwarzer Esel
Aufträge: 42, 103, 107
Bau:

44/16-47/16 (Madrid) -47/11-46/10-46/8;
43/26 (Toulouse) -44/27;
Konto: 42-20 = 22 (In Runde 1 nur 18 Mio ver-
baut)

EURORAILS Partie BUDAPEST

GM: Ferry Kral, Weinheimergasse 16/5/8/16,
1160 Wien, Tel. 0222/4562755 (bis 201 Uhr)
oder 0222/98161-7207

ZAT: 17. Juli 95

Da es offensichtlich Schwierigkeiten mit den
Fähren gibt, nochmals eine Klarstellung: Der
Bau zu der Fahrstation selbst kostet 1 Mio., wird
die Strecke danach von der gegenüberliegenden
Fahrstation fortgesetzt, sind die jeweils auf
dem Spielplan ersichtlichen Kosten zu entrich-
ten.

Bis zum nächsten ZAT hätte ich auch gerne
Eure Meinung, wie der Fährbetrieb überhaupt
gestaltet werden soll. Die in der Originalregel
vorgesehene Lösung, daß nach Benutzung der
Fähre ein Zug anhalten muß in der nächsten
Runde nur mit halber Geschwindigkeit fahren
kann, erscheint mir zu hart. Ich bitte daher um
Vorschläge (Nur anhalten? Nächste Bewegung
nur mit halber Geschwindigkeit? Überhaupt kei-
ne Nachteile?)

Christa BINDER (blau)

Aufträge: 69, 71, 118

Bau:
26/51 -26/47 -21/42 (Stettin) -21/41 -20/40 -
20/36;
38/51 (Wien) -39/51
Konto: 40 -20 = 20

Anita KRAL (rot)

Aufträge: 80, 81, 95

Bau:
15/15 -14/14 -11/14 -10/13 -9/13 -7/11 -6/11 -
5/10 (Glasgow);
26/23 -29/23;
Konto: 40 -20 = 20

Ilse HRYZAK (grün)

Aufträge: 11, 56, 88

Bau:
25/31 (Ruhgebiet) -25/28 -24/27 (Antwerpen);
38/40 -41/40 (Mailand)
Konto: 40 -20 = 20

Gerfried KLEIN (braun)

Gesamteuropäische Kleinbahnen

Betriebsgesellschaft (GKB)

Aufträge: 33, 82, 117

Bau:
39/38 -42/38 -42/37 (Turin) -42/36 -41/35 -41/34
-40/33 -40/32 -42/32
Konto: 40 -20 = 20

Peter STAREK (schwarz)

Aufträge: 57, 104, 106

Bau:
47/20 -47/23 -48/24 -48/27 -45/27 -45/32 -44/32
Konto: 41 -20 = 21

GUNBOAT DIPLOMACY Partie LISA

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

ZAT: 10. August 95

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

Diese Partie wird auf Grund des anhaltenden
Sommers fuer eine Runde ausgesetzt. Bitte
ZAT beachten!

GUNBOAT DIPLOMACY Partie MAJA

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

ZAT: 10. August 95

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

Movement Report Winter 1908 Game MAJ

FRA:

F BRE D

GER:

A WAR-PRU

TUR:

F VEN-ADR

FRA: A Marseilles D

GER: F Kiel B

A Munich B

RUS: A Ukraine D

TUR: F Constantinople B

A Smyrna B

Position Report Winter 1908 Game MAJ

AUS: F APU A BUD A MOS A SER A VEN A
VIE

FRA: A GAS F MAO

GER: A BEL F BRE A BUR F ECH F IRI F KIE

A LON A MUN F NOR A PAR A PIE A PRU A

SIL A STP

RUS: A LIV A WAR

TUR: F ADR A ALB F BLA A BUL F CON F

NAP F ROM A RUM A SMY F SPA

Movement Report Spring 1909 Game MAJ

AUS: (F Apulia - Ionian Sea)
(A Budapest - Rumania)
(A Moscow - Sevastopol)
(A Serbia S A Budapest - Rumania)[ret](GRE)
A Venice - Trieste
(A Vienna - Galicia)

FRA: A Gascony - Portugal
(F Mid-Atlantic Ocean C A Gascony - Portu-
gal)[ret](BRE NAF NAO WME)

GER: A Belgium - Burgundy
F Brest - Gascony
A Burgundy - Marseilles
F English Channel - Mid-Atlantic Ocean
F Irish Sea S F English Channel - Mid-Atlantic
Ocean
F Kiel - Holland
A London H
A Munich - Bohemia
F Norway - North Sea
A Paris S F Brest - Gascony
A Piedmont S A Burgundy - Marseilles
(A Prussia S A St. Petersburg - Livo-
nia)[ret](BER)
(A Silesia - Galicia)
A St. Petersburg - Livonia

RUS: A Livonia - Prussia
A Warsaw S A Livonia - Prussia

TUR: (F Adriatic Sea - Ionian Sea)
A Albania S A Bulgaria - Serbia
(F Black Sea - Sevastopol)
A Bulgaria - Serbia
F Constantinople - Aegean Sea
(F Naples - Ionian Sea)
F Rome H
(A Rumania S A Bulgaria - Serbia)[att]
A Smyrna - Armenia
(F Spain(SC) S NON Marseilles H)[nso]

Position Report Spring 1909 Game MAJ

AUS: F APU A BUD A MOS A ??? A TRI A VIE
= 6

FRA: F ??? A POR = 2
GER: A BOH A BUR F GAS F HOL F IRI A LIV
A LON F MAO A MAR F NTS A PAR A PIE A
??? A SIL = 14
RUS: A PRU A WAR = 2
TUR: F ADR F AEG A ALB A ARM F BLA F
NAP F ROM A RUM A SER F SPA = 10

GUNBOAT DIPLOMACY Partie NORA

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

ZAT: 10. August 95

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

Auf Ersuchen eines Mitspielers wegen Urlaubs
einmal ausgesetzt

GUNBOAT DIPLOMACY Partie OLGA

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

ZAT: 10. August 95

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

Movement Report Winter 1904 Game OLG

RUS:

F NOR D

AUS: A Budapest B

F Trieste B

A Vienna B

ENG: F London B

FRA: A Picardy D

A Ukraine D

TUR: F Naples D

Position Report Winter 1904 Game OLG

AUS: F AEG A BUD A CON A GAL A MUN A
RUM A SMY F TRI A TYR A VIE

ENG: F BER A FIN F LON A NOR F NTS F
STP F SWE

FRA: A MAR F NAF F POR

GER: A BEL A DEN F HEL A KIE A PAR

ITA: A PIE A ROM F SPA F TYS

RUS: F ANK A MOS A WAR

TUR: F BLA A SEV

Movement Report Spring 1905 Game OLG

AUS: F Aegean Sea S A Constantinople H

A Budapest S A Rumania H

A Constantinople S A Smyrna - Ankara

A Galicia - Ukraine

A Munich - Silesia

(A Rumania S A Galicia - Ukraine)[att]

A Smyrna - Ankara

F Trieste - Adriatic Sea

A Tyrolia - Munich

A Vienna - Galicia

ENG: (F Berlin - Kiel)

A Finland - St. Petersburg

F London - English Channel

A Norway - Sweden

F North Sea - Belgium

F St. Petersburg(NC) - Barents Sea

F Sweden - Baltic Sea

FRA: (A Marseilles S F Portugal - Spain)[att]
F North Africa - Western Med
(F Portugal - Spain(SC))

GER: A Belgium - Picardy
A Denmark - Holland
F Heigoland Bight C A Denmark - Holland
(A Kiel S A Denmark - Holland)[att]
A Paris - Brest

ITA: (A Piedmont - Marseilles)
A Rome - Naples
(F Spain(SC) S A Piedmont - Marseilles)[att]
F Tyrrhenian Sea S A Rome - Naples

RUS: (F Ankara H)[ret](ARM)
A Moscow H
A Warsaw H

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

Position Report Spring 1905 Game OLG

AUS: F ADR F AEG A ANK A BUD A CON A
GAL A MUN A RUM A SIL A UKR = 10
ENG: F BAL F BAR F BEL F BER F ECH A
STP A SWE = 7
FRA: A MAR F POR F WME = 3
GER: A BRE F HEL A HOL A KIE A PIC = 5
ITA: A NAP A PIE F SPA F TYS = 4
RUS: F ??? A MOS A WAR = 3
TUR: F BLA A SEV = 2

GUNBOAT DIPLOMACY Partie PAULA

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

ZAT: 10. August 1995

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

Movement Report Fall 1903 Game PAU

AUS: A Budapest H
A Ukraine - Warsaw

ENG: (F Baltic Sea - Berlin)
A Finland - Norway
(F Heigoland Bight - Holland)
F London S F North Sea - English Channel
(F Liverpool - Wales)
F North Sea - English Channel

FRA: (A Belgium S F Holland H)[nso]

A Burgundy - Marseilles

F English Channel - Brest

F Mid-Atlantic Ocean - Spain(SC)

(A Picardy - Paris)

(A Silesia - Munich)

(A Wales - Liverpool)

GER: (A Berlin - Kiel)

(A Gascony - Paris)

(F Holland - Kiel)

ITA: (F Adriatic Sea - Ionian Sea)

(A Albania - Serbia)

A Trieste S A Tyrolia - Vienna

A Tyrolia - Vienna

RUS: (A Bohemia - Munich)

(A Rumania S F Sevastopol H)[att]

F Sevastopol S A Rumania H

F St. Petersburg(NC) H

A Warsaw - Moscow

TUR: (F Aegean Sea - Ionian Sea)

F Black Sea S A Bulgaria - Rumania

(A Bulgaria - Rumania)

A Greece S A Serbia H

(A Serbia S A Bulgaria - Rumania)[att]

Position Report Fall 1903 Game PAU

AUS: A BUD A WAR = 2

ENG: F BAL F ECH F HEL F LON F LVP A

NOR = 6

FRA: A BEL F BRE A MAR A PIC A SIL F SPA

A WAL = 7

GER: A BER A GAS F HOL = 3

ITA: F ADR A ALB A TRI A VIE = 4

RUS: A BOH A MOS A RUM F SEV F STP = 5

TUR: F AEG F BLA A BUL A GRE A SER = 5

Supply Center Report Fall 1903 Game PAU

AUS: BUD WAR = 2(2)

ENG: DEN EDI LON LVP NOR SWE = 6(6)

FRA: BEL BRE MAR MUN PAR POR SPA = 7(7)

GER: BER HOL KIE = 3(3)

ITA: NAP ROM TRI TUN VEN VIE = 6(4) ++

RUS: MOS RUM SEV STP = 4(5) -

TUR: ANK BUL CON GRE SER SMY = 6(5) +

GUNBOAT DIPLOMACY Partie QUERIDA

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

ZAT: 10. August 1995

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

Inzwischen solltet ihr die Unterlagen erhalten
haben, wenn zum 10. August alle Züge vorlie-
gen, werden wir auswerten.

HASE & KEGEL Partie KAROTTE

GM: Christa Binder, A.Gsöttern, 6/37, 1200
Wien, Tel. 0222/3324406, Büro:58801/5389

ZAT: 26. Juni 95

5. Runde

Adalbert: 22/S 65K/2 :: 29/2 -28 :: - = 29/2 37K/2
Baldwin: 23/2 113K/2 :: 32F -45 :: - = 32F 68K/2
Huber: 16/F 166K/2 :: 20/3 -10 :: - = 20/3 156K/2
NoName: 19/1 86K/2 :: 15/1 0 :: +40 = 15/1
126K/2
Puck: 22/S 142K/2 :: 32F -55 :: - = 32F 87K/2
Roger: 22/S 38K/2 :: 17/1 0 :: +30 = 19/1 68K/2

HOL'S DER GEIER Partie NACHTIGALI.

GM: Ferry Kral, Weinheimergasse 16/5/8/16,
1160 Wien, Tel. 0222/4562755 (bis 201 Uhr)
oder 0222/98161-7207

ZAT für die 6. Karte: 8. August 95

**ACHTUNG! ab 28. Juli neue Telefonnummer:
0222/4841484**

Eingesetzte Karten für +1:

SPACEK: 1

HÖRMANN: 3

HIERHACKER: 5

RECKENDORFER: 2

SCHMITT: 3

Spielstand: (berichtigt, offensichtlich war letztes
Mal der Wurm in meiner Diskette):

SPACEK: 0

HÖRMANN: 0

HIERHACKER: +5

RECKENDORFER: 0

SCHMITT: +4

Nächste ausgespielte Karte: -3

KAPITALSTENDIPLOMACY Partie CENTME

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

ZAT: 10. August 95

Pseudonyme:
Wesir, Warburg, Jochen Esel, Juno Monetas,
Louis LXIV, The One, R.G.Winnt, Putter-King,
Froschkönig, Börsenguru

Auf Ersuchen eines Mitspielers wegen Urlaubs
einmal ausgesetzt

MANAGER Partie ALTOS

GM: Franky Bayer, Schöbstraße 28, 4050
Traun, Tel. 07223/3323

ZAT: Montag, 28. August 22:00 Uhr

Aktionen:

Marke / Maschinen / Aktienkauf/-verkauf / Typ /

Preis 0S

PP / - / - / Flyer / 216.000.-

NH / - / - / 1x NH 4 69.000.- / Sommerhitze /

205.000.-

SP / - / - / 1x SEM 4 78.000.- / Stotterkiste /

180.000.-

STB / - / - / NMR / 000.000.-

RR / +1 / -3RR, -1SEM, +1NH, +1SP / Typ 3 /

138.000.-

SEM / - / - / Flop II / 104.000.-

Verkäufe:

Marke / Preis / Lohn / Gewinn / Kursbewegung

SEM / 104.000.- / 120.000.- / -16.000.- / keine

(78.000.-)

RR / 138.000.- / 150.000.- / - / -1 auf 60.000.-

SP / 180.000.- /

Bis zum ZAT erwarte ich von den Herren Auto-Produzenten:
 1. Maschinenkäufe oder -verkäufe
 2. Aktienkäufe und/oder -verkäufe
 3. Preis für das neue Modell (eventuell klingende Namen)

Franky

PS. Achtung auf den ZAT, ich bin im August in Urlaub, nächster ZAT Ende August

OCTRIX Partie DIAMONDS
 GM: Peter Schmitt, A.Göstörner, 6/37, 1200 Wien, Tel. 0222/3324408, Büro: 5880 1/5389

ZAT: 7. August 95

4. Runde:

Trotz Urlaubszeit sind alle Züge eingetroffen, hier also das Ergebnis dieser Runde:

- A1 — N:K6 / O:H6 / S:T7 / W:T6 // nieder
- A2 — N:H1* / O:P1 / S:P3 / W:T3* // nieder
- A3 — N:H1* / O:P1 / S:P2 / W:T3* // nieder
- A4 — N:K6 / O:P4 / S:H7 / W:H8* // nieder
- A5 — N:K6* / O:K3 / S:T4 / W:T3 // hoch
- A6 — N:K4 / O:P4 / S:T4 / W:T8* // nieder
- A7 — N:K8* / O:K5 / S:T7 / W:H8 // hoch
- A8 — N:K6* / O:P4 / S:P3 / W:T5 // nieder
- A9 — N:H5* / O:P4 / S:T1 / W:K1* // hoch
- B1 — N:P3 / O:K2* / S:P5* / W:T3 // nieder
- B2 — N:K6 / O:H6 / S:K8* / W:P7 // hoch
- B3 — N:T8* / O:H8 / S:P5 / W:T5 // hoch
- B4 — N:T7 / O:H8 / S:K8* / W:T3 // nieder
- B5 — N:K6* / O:K1* / S:K4 / W:H3 // hoch
- B6 — N:P3 / O:H8* / S:H5 / W:K5 // nieder
- B7 — N:T8* / O:T6 / S:H7 / W:T5 // hoch
- B8 — N:T7 / O:H8 / S:K8* / W:K5 // hoch
- B9 — N:K7 / O:H8 / S:K8* / W:K3 // hoch

(Bemerkung: In zwei Fällen war die ausgespielte Karte nicht verfügbar, ich hoffe, ich habe die Züge richtig korrigiert:

Michaela: A2-N: H1 statt H2 und Barbara A4-N: K6 statt K5.)

Diese Runde hat die Wertung einigermaßen durcheinandergebracht: Barbara (40) hat die Führung übernommen, Christa (50) liegt nun am zweiten Platz, gefolgt von Christine (54), Ernst (58) und Hellmut (67). Ich (70) habe mich um drei Plätze vorgearbeitet, es folgen Robert (73), Michaela (76) und (diesmal als letzter) Ferry (88).

(Für Hellmut: An Octrix-Punkten führt ebenfalls Barbara (19) vor Christine (16), Christa (15) und - hier wesentlich weiter vorne - Michaela (13). Es folgen Ernst (12), Hellmut (10), Robert und ich (je 9). Auch hier beschließt Ferry (7) die Wertung.)

Weiterhin schönen Sommer!

OSTFRIESISCHES DEICHWANDERN Partie PROBLEM

GM: Erwin Lang, Uferstraße 69, 2640 Gloggnitz, Tel. Büro 0222/2141221-12 oder 2149297-12 (untertags) oder 02662/44791 (abends ab 19 Uhr)

ZAT: Freitag, 4. August 95

Da nur vier Züge erhalten, für eine Runde ausgesetzt.

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

ZAT: 29. August 1995 ACHTUNG !!!!

Wegen Urlaub des GMs bis Ende August ausgesetzt

ROMA Partie ELEUSIS
 GM: Bernd Lamer, Reutenbäckerstraße 25/2/18, 1160 Wien, Tel. 0222/462309 oder 71151-1458

ZAT: Sonntag, 6. August 1995

Urlaubsbedingt eine Runde ausgesetzt

SCHOKO & CO Partie ERDBEER
 GM: Elisabeth Kodys, Degengasse 54/3/24-27/1, 1160 Wien, Tel. 0222/4893359 oder 0222/61069-21

ZAT: 8. August 95

Wegen Urlaubs eine Runde ausgesetzt

SLEUTH Partie INTRIGE
 GM: Ernst Scheiberger, Lorystraße 124/11/11, 1110 Wien, Tel. 0222/7640365 oder 0222/4004-38074

ZAT: Mo, 7. August 1995

- 1) Barbara Hö, 95, (+27), 3 D: 1 roten Diamanten
- 2) Martina, 76 (+11) - C: 1 grünen Dreier
- 3) Barbara Pr, 71 (+13), - B: 0 Blaue
- 4) Michaela, 53, (+13), - D: 0 rote Einer
- 5) Doris, 32, (+9), 2 G: 1 roten Zweier
- 6) Christine, 27 (+6), 1 B: 1 Zweier Perle

SLEUTH Partie JUWEL
 GM: Ernst Scheiberger, Lorystraße 124/11/11, 1110 Wien, Tel. 0222/7640365 oder 4004-38074

ZAT: Mo, 7. August 1995

- 1) Ferry, 64 (+11), 2
- 2) Barbara, 60, (+13), 2 E: 1 gelben Opal
- 3) Peter L., 50, (+14), 3 G: 0 Opal-Zweier
- 4) Hellmut, 43, (+9), 2 E: 0 gelbe Zweier
- 5) Peter Sch., 42, (+9), 2, C: 2 Gelbe

TAKE IT EASY Partie BLUMCHENBLAU
 GM: Franky Bayer, Schloßstraße 48, 4050 Traun, Tel. 07229/3323

ZAT: 28. August 1995

Vier Plättchen fehlen nur mehr, und wenn man sich die niedrigen Punktezahlen aller Mitspieler ansieht, könnte man an eine unterdurchschnittliche Partie glauben. Aber weit gefehlt! Das neue Plättchen '7-9-3' wird so ziemlich jedem Mitspieler gefallen und voraussichtlich sehr hohe Wertungen bringen.

Auswertung für die 8. Runde - 7-1-3

- Gerald, D5, 85
- Martina, A3, 83
- Michaela, D4, 74
- Barbara H., B1, 89
- Christine, E3, 64
- Thomas, D3, 68
- Hellmut, B1, 81
- Sabine, E3, 76
- Franky, A3, 56
- Barbara P., B4, 59
- Brigitte, E3, 73
- Ernst, B3, 29
- Ferry, D2, 94
- Melanie, E4, 51
- Peter, E3, 33

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

PS. Achtung auf den ZAT, ich bin im August in Urlaub, nächster ZAT Ende August

Was ist neu?

WINNERS

Die Siedler sind nicht zu schlagen!

Ungeachtet der Teilnehmerzahl an den Spieleabenden - diesmal waren es sommerbedingt und auch deswegen, weil ich nur am Donnerstag die Stimmzettel auflegte, nur 25 Zettel, die ich auswerten konnte - ist Siedler einfach nicht zu schlagen.

Diesmal ist der Vorsprung einfach eklatant, mit 31 Punkten vor der Maulwurf Company mit 16 hat es fast die doppelte Punktezahl geschafft und das ohne Minuspunkte. Zumindest in unserem Spiele Kreis ist das heurige Spiel des Jahres eindeutig der Favorit, ganz im Gegenteil zum Vorjahr.

Dahinter gibt es ein wüstes Geringel um die Plätze, keine Lobby konnte sich so richtig durchsetzen, ich hatte auch 3 ex aequo neunte Plätze, aber als ob sich's jeder ausgerechnet hätte, habe ich auch nur zwei Nennungen für die Vorschläge mehr als einmal erhalten, also geht es sich wieder haarscharf aus. Ich will nicht lang herum-

reden, die Tabelle spricht für sich:

- 1. Siedler von Catan, 31, -, 31, =
- 2. Maulwurf Company, 17, -1, 16, +
- 3. Condotiere, 16, -1, 15, +
Cosmic Encounter, 17, -2, 15, +
- 5. Medici, 10, -1, 9, +
- 6. Karrierepoker, 12, -4, 8, -
Kohle, Kies & Knete, 11, -3, 8, -
Take it easy, 8, -, 8, -
- 9. Billabong, m 8, -3, 5, -
Galopp Royal, 5, -, 5, +
Dune, 5, -, 5, -

Vorschläge: Challenge (4x) und Kaleidos (2x).

Viel Spaß und noch schönen Sommer, bis zum nächsten Mal

Dagmar

WINSERATE

Und wir tauschen weiter! mit 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 er-

scheint einmal, 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), 1881 (MM), Therapy, Querdenker (MB), Outburst (Parker), Skip-bo (Amigo), Looping Louie, Res Publica, Black Box, Auf Zack, Quo Vadis

* RUDOLF RÜHLE: Autoquartette von Piatnik (Nr. 298) Geboten wird von

* NORBERT SZONGOTT: Agentenjagd, Boß in der Bank, Captain Hook, Das Geheimnis der Abtei, Das Syndikat, Destino, Die Bürgermeister, EAV, Kennst Du Österreich, Looping, Malawi, Mhing, Pole Position, Shock, Split 1000, Squares Strategie (Piatnik), Alcazar, Ausbrecher AG, Ave Caesar, Babuschka, Ballonrennen, Bon Voyage, Börsenspiel, Bumelang, Cartino.

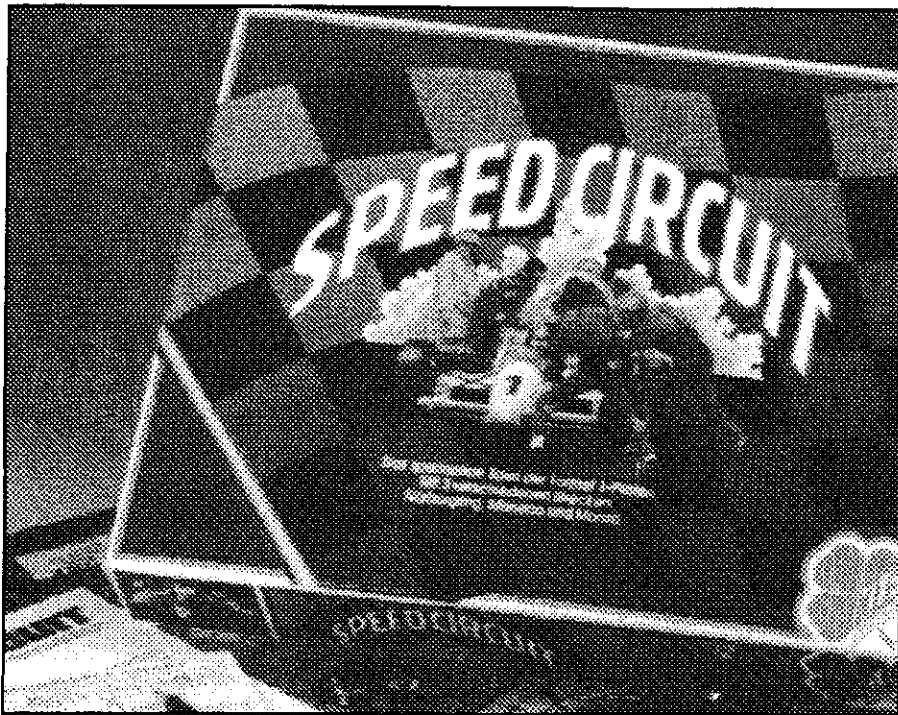
* HELLMUT RITTER: Kreuz und Quer durch Deutschland (Noris), Pit (Parker), Stern von Afrika, Juwelenzauber, Ex-

trablatt, Pokerface, Monopoly Würfelspiel, Boggle, Abalone, Stratego (Jumbo), Backgammon (Ass), Labyrinth (Parker), Trivial Pursuit, Trivial Pursuit (Kpl. Ausgabe Genus Edition)

* FRANZ GRUNDNER: Ave Caesar 250,-, Therapie (Kröhnland) 200,-, Riskant 200,-, Thunderin Guns (engl.m.dtsch.Regel) 200,-, Quaro 250,-, Abilene 250,-, Der fliegende Holländer 250,-, Das Surferspiel 200,-, Quo Vadis 300,-, Legend of Heroes (engl.)150,-, Galaxy-Chess 350,-, Admiral 350,-, Kreativ-Quiz 200,-, Winkeladvokat 200,-, Das glorreiche Manöver 250,-, Piano 250,-, Veleno 200,-, Midlife Crisis 200,-, Tyranno Ex 200,-, Flux (engl.) 200,-, Mayday 250,-, Sovereign 250,-, Adel verpflichtet 200,-, Burp 300,-, Pusch 300,-, Pirate Inc. 300,-, Athos 300,-, Pyramis 300,-, Patronow 50,-, Ex-preso 50,-, Schlitzohr 50,-, Teufel nochmal 50,-, I Ching 50,-, Alles oder Nichts 50,-, Mhing 150,-, Nachtschicht 250,-.

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

SKW - Hall of Games



SPEED CIRCUIT

Verlag: Klee
Vertrieb: Schmidt Spiele
2-6 Spieler ab 12 Jahren
Reihe: Klee Edition
Autor: Tivoll/Reilly

Speed Circuit ist ein Spiel um Formel-1-Piloten und die Rennstrecken Nürburgring, Monaco und Monza. Nach Trainingsrunden werden die Rennen ausgefahren, Profis können am Ende ihre eigenen Rennställe gründen und mit den Tachoscheiben wird das eigentliche Renngeschehen nach Vorgabe für die Autos abgewickelt.

Der Klassiker der Autorennspiele, ursprünglich bei der legendären US-Firma 3M erschienen.

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!

Dienstag, 8. August 1995 - Achtung kein Spielabend am Donnerstag!!!!!!

Dienstag, 29. August 1995 und Donnerstag, 31. August 1995

Dienstag, 19. September 1995 und Donnerstag, 21. September 1995

Auch in den Sommermonaten geht der Clubbetrieb in gewohnter Weise weiter. Wir freuen uns über jeden Mitspieler. Alle Spiele des Spielejahrganges 1995 liegen bereits zum Probespielen an den Clubabenden auf!

IMPRESSUM: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein der Freunde der Spiele Kreis Wien, vertreten durch Obmann Mag.Ferdinand de Cassan, 1060 Wien, Strohmayergasse 7/14.

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 der Spieleszene. WIN berichtet über den Spiele Kreis Wien und bringt Postspielen. copyright (r) 1995 by Spiele Kreis Wien.

SPIELE KREIS WIEN und das **SKW-Symbol** sind eingetragene Warenzeichen.

Der Spiele Kreis Wien

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,-. Der Beitrag von öS 50,- umfaßt nur den Besuch eines Clubabends. 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,-. Für ausländische Zustelladressen gelten andere Bedingungen, bitte erfragen!



WORLD DIPLOMACY
LARRY PEERY
6103 MALCOLM DRIVE
USA 15 SAN DIEGO, CA
-----DVR0121924

Zu Ihrer Information
Imprime a taxe reduite
Drucksache 50%

P.b.b. - Erscheinungsort Wien - Verlagspostamt 1060