

Kapitalisten – TDD

Spielstart

Spielleiter: Michael Hellige

20. März 2008

Jetzt geht's lo-hos!

Jawoll, wir haben auf Anhieb genügend Mitspieler zusammen, das neue Spiel kann starten! Den meisten, die mich danach gefragt haben, hatten ich ja schon gemailt, dass ich nun erst einmal eine Übersicht über die Teilnehmerzahl bekannt gebe, bis Ihr wirklich endgültig Eure ersten Aktienverschiebungen durchführen müsst (bzw. dürft).

Die Mitspieler sind (in order of appereance): Jürgen Raschke (Jürschen), Harald Tögel (Harry), Michael Frenzel (Michael), Lukas Grossmann (Lukas), Björn Schober (Björn), Matthias Barthauer (MaBa), Daniel Hogetoorn (Daniel), Christian Hennig (Christian – aber noch mit Fragezeichen), André Reimers (Andre), Alexander Nentwig (Nenti) und Peter Lipp (Lippes). Zudem haben wir mit Thorsten Wald einen inaktiven Beobachter, der gerne mitbekommen möchte, wie sich dieses Spiel so entwickelt!

Ihr seid also je nach Entscheidung von Christian zehn bis elf Mitspieler, jeder hat also recht gute Chancen, eines oder gar mehrere Teams als Auftaktmanager zu übernehmen. Dazu sollt Ihr also in dieser ersten (Vor-)Runde Eure 12.000 Aktien beliebig auf die zwölf Teams aufteilen dürfen, wer dann jeweils die meisten Aktien bei einem Team hält, der darf in der kommenden (Vor-)Runde die Start-Teamkader auswählen! Danach gibt es das offizielle Saisoninfo und ab dann läuft die erste Standardrunde an!

In der Zwischenzeit gab es einige Fragen und Anmerkungen zu den Regeln und dem Partieverlauf, die wichtigsten werde ich jetzt mal zusammenfassen bzw. beantworten:

- Muss man bei den Aktienverschiebungen immer zwischen zwei Vereinen tauschen oder kann ich die Anfangsaktien praktisch beliebig verteilen?

Ihr dürft die Startaktien beliebig verteilen! Also eigentlich 12.000 Aktien irgendwie auf die 12 Vereine. Zu viele Gesamtaktien würde ich anteilig reduzieren, zu wenige fülle ich anteilig auf! Der Startwert jeder Aktie bleibt allerdings in jedem Falle auf 2 Euro fix!

- Werden die Aktienbesitze aller Mitspieler veröffentlicht? Kann man bedingte Käufe und Verkäufe machen?

Die Aktienbesitze werden jede Runde veröffentlicht! Man kann also spekulieren, wie viele Aktien man kaufen müsste, um einen Verein gegebenenfalls zu übernehmen. Aber die Käufe der anderen Mitspieler kennt man zu diesem Zeitpunkt ja noch nicht. Bedingungen auf Ergebnisse, WP-Zahlen oder den Zügen der anderen kann man nicht machen, sonst würde ja ein Reiz des Spieles flöten gehen!

- Was soll am Saisonende passieren? Ist es nicht besser, alles auf Neustart zu setzen? Der Spielspaß würde sehr leiden, wenn man durch einen frühen Fehler auf Jahre keine Chance mehr hätte!

Das Argument kann ich durchaus verstehen! Und gerade in einem so neuen Spiel können Fehler natürlich schnell passieren! Aber in einem normalen United-System werden die Teams ja auch nicht zu jeder Saison zurückgedreht, auch nicht zum Schutze von Anfängern!

Außerdem gibt es gerade für Mitspieler, die sich für die aktuelle Saison nichts mehr ausrechnen, den netten taktischen Schachzug, in der letzten Runde Aktien der dann vermutlich sehr billigen potentiellen „Absteiger“ zu kaufen. Das stärkt deren Kurs, die anderen werden zu Beginn der neuen Saison erst einmal wieder breiter streuen wollen und ebenfalls nachkaufen (nur nicht mehr so billig) und vielleicht werden diese Vereine in der folgenden Saison ja auch sportlich wieder besser, so dass die Aktien dann auch ordentlich GP abwerfen. Wer jedoch ernsthaft eine Saison gewinnen will, wird bestimmt kein Geld in aktuell totes Kapital investieren wollen!

Natürlich weiß ich nicht, ob die Praxis dieser Theorie auch folgen wird, also denke ich, ein Kompromiss ist zumindest für den ersten Saisonwechsel die beste Lösung! Für alle Mitspieler und Verein werden die Aktien auf den Mittelwert zwischen altem Stand und einem Neustart gebracht. 0 Aktien werden also auf 500 aufgerundet, 5000 jedoch z.B. auf 3000 reduziert. Ähnliches gilt für das Bargeld, das vergleichbar altert. Ich will ja kein „Ostfriesland-Modell“, das mochte ich schon im normalen United nie!

Vor allem behalten so die letzten Mehrheitsaktionäre ihre Vereine in der ersten neuen Runde! Die Aktienkurse der Teams werden entsprechend der Anpassungen ebenfalls korrigiert! Die Teams selber bleiben natürlich komplett die alten!

- Was passiert mit den Nichtligaverkäufen und Rundeneinnahmen des Teams, darf die der Manager einstreichen?

Nein, es gibt gar keine Einnahmen eines Teams! Die Vereine selber bleiben komplett ohne Geldgeschäfte. Bei überflüssigen Spielern behält sich der GM vor, den größten Schrott jederzeit aus dem Teamkader zu entfernen.

- Warum gibt es keine Hintermannschaftsspieler als Zukauf-Möglichkeit? Muss man eines der vorgegebenen Teams nehmen?

Hier tue ich mich noch etwas schwer! Ich fürchte, T oder A als mögliche Einkäufe könnten zu viele Auswirkungen in verschiedene Richtungen haben. Wer seinem Team schaden und die Aktien loswerden möchte, der könnte zu einem T I 10 einen T I 7 dazuholen, was vollkommen überflüssig wäre. Aber ich richte mich gerne nach Eurer Meinung: Soll ich einen T/A nT 5, T/A I 7 oder T/A II 8 als weitere Alternativen zulassen? Auf jeden Fall zulassen könnte ich weitere Starterteams: Wer Lust hat, kann zum nächsten ZAT, noch weitere Alternativen vorschlagen: 32 WP Alter I, 24 WP Alter II (max. Stufe 8), 18 WP Alter III (max. 6), dazu 3 Trainings-WP. Vorschläge, die ich auch für okay halte, kommen noch rechtzeitig zur Teamgründung in die Auswahl!

- Kann man mehrere Teams leiten? Was ist, wenn man gegen sich selber spielt? Kann ich ein Team mit Härte voll stopfen, um es so in der entscheidenden Phase zu dezimieren?

Klar kann man Manager mehrerer Teams sein, eben genau dann, wenn man bei mehreren Teams die meisten Aktien besitzt. Und natürlich könnte es sein, dass zwei Teams desselben Mitspielers gegeneinander antreten. In diesem Falle hätte er das Glück, über die Aufstellungen den Gewinner der Partie so gut wie sicher vorentscheiden zu können! Auch das taktische Mittel mit doppelter Härte 10 ist absolut erlaubt, damit der Verein in der folgenden Runde über seine Sperren kaum Chancen hat. Gerade solche Möglichkeiten sind ja ein spezieller Reiz der Kapitalisten-Systems! Aber bedenkt: Vorher müsst Ihr erst mal Top-Aktionär dieses Vereins sein und es gehen nur maximal 500 Aktien pro Runde in den Verkauf!

- Was passiert, wenn ich gar nichts verkaufe? Bleibt dann ein Team automatisch bei mir, wenn ich in der Runde schon die Mehrheit hatte?

Nein, natürlich nicht! Schließlich könnte ein anderer Mitspieler so viele Aktien dieses Vereins kaufen, dass er nach diesem Kauf mehr Aktien besitzt als der Vor-Manager!

- Was passiert, wenn sich die Teams extrem positiv oder negativ entwickeln, also quasi zu Saisonstart schon feststeht, wer Meister wird und wer Letzter?

Da ich im Wesentlichen das Langfristige der Teams entscheide, rechne ich eigentlich nicht so stark damit. Im Grunde ist es auch kein Problem, da ja jeder mehr Aktien von den besseren Teams kaufen kann. Der Markt wird sich da von selbst regeln. Sollten wir langfristig eher mit

älteren Aktienbeständen in eine neue Saison gehen, wäre das eigentlich auch gut so. Bei einer Regulierung eher in Richtung Neustart könnte man natürlich beim Training zu Runde 1 so etwas wie interne „Liga-WP“ vergeben, also einem Topteam etwas Grund-WP klauen, einem Flop-Team etwas gut schreiben. Das würde ich aber lieber nachlagern, den ersten Saisonwechsel machen wir normal, zu Beginn der zweiten Saison können wir dann Ausgleichs-WP diskutieren, wenn uns das sinnvoller erscheint!

- Wie sehen künftig die Auswertungen aus?

Zunächst natürlich so ähnlich wie eine herkömmliche TDD-Auswertung, also die beiden Spieltage mit Reihensummen der jeweiligen Teams, den Ergebnissen und vielleicht einem kurzem Kommentar. Dann kommt das Herzstück der aktientechnischen Auswertung mit den aktuellen Aktienübersichten, die in etwa so aussehen sollten:

Vereine															
Mitspieler	Ajax	Arsenal	Barca	Benfica	Chelsea	Inter	Juve	Liverpool	Man U	Milan	Porto	Real	Geld	Vermögen	GP
Jürschen	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Harry	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Michael	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Lukas	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Björn	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
MaBa	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Daniel	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Christian	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Andre	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Nenti	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Lippes	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	10000,00	34000,00	0
Summe	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	11.000	110000,00	374000,00	0
Manager	Jürschen	Harry	Michael	Lukas	Björn	MaBa	Daniel	Christian	Andre	Nenti	Lippes	Jürschen			
Kurs	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00			
Punkte	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
Pkt/Euro	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00			

Die Tabelle sollte weitgehend selbsterklärend sein! Für jeden Mitspieler sieht man seine ganzen Aktienbestände, sein Bargeld, das Gesamtvermögen aus Aktienwerten und Barem und die letztlich spielentscheidenden Gewinnpunkte. In der Summenzeile werden darüber liegende Werte summiert.

Es folgt der Hinweis darauf, wer den Verein in der kommenden Runde als Manager führt (die aktuell genannten sind natürlich quasi ausgelost). Der angegebene Kurs ist bereits der modifizierte bzw. neu berechnete und gilt für alle Aktienbewegungen der anstehenden Runde. In der Punktezeile stehen die aktuell erzielten Punkte der einzelnen Vereine im Ligabetrieb, zur Zeit also noch Null. Die letzte Zeile gibt die aktuelle Quote Punkte pro Euro wider, allerdings ohne die Modifikationen zum Saisonende!

Abschließend gibt es noch einmal für jeden zur Ansicht die aktuellen Teamkader inkl. Sperren und bereits von mir durchgeführtem Training als Grundlage für die Aufstellungen zur nächsten Runde!

Zum nächsten ZAT (27. März) brauche ich:

- Verteilung der 12.000 Startaktien, falls Ihr noch nichts abgegeben habt oder noch etwas ändern möchtet
- Bedenkt, dass gegebenenfalls noch der eine oder andere Mitspieler spontan hinstößt!
- Meinungen zu Hintermannschaftsspielern im „Zukauf“ in Runde 3
- Weitere Vorschläge für die Starterformationen (Bedingungen s. o.)

Bereits veröffentlichten kann ich den Spielplan der ersten Saison:

1.Spieltag			2.Spieltag		
Manchester Un.	- FC Porto	:	Real Madrid	- Arsenal London	:
Benf. Lissabon	- Real Madrid	:	FC Barcelona	- Manchester Un.	:
Arsenal London	- FC Barcelona	:	FC Porto	- Benf. Lissabon	:
Ajax Amsterdam	- AC Mailand	:	Inter Mailand	- FC Liverpool	:
Chelsea London	- Inter Mailand	:	Juventus Turin	- Ajax Amsterdam	:
FC Liverpool	- Juventus Turin	:	AC Mailand	- Chelsea London	:
3.Spieltag			4.Spieltag		
Manchester Un.	- Real Madrid	:	Real Madrid	- FC Porto	:
Benf. Lissabon	- FC Barcelona	:	FC Barcelona	- Chelsea London	:
FC Porto	- Juventus Turin	:	Arsenal London	- Manchester Un.	:
Inter Mailand	- AC Mailand	:	Ajax Amsterdam	- FC Liverpool	:
Chelsea London	- Ajax Amsterdam	:	Juventus Turin	- Inter Mailand	:
FC Liverpool	- Arsenal London	:	AC Mailand	- Benf. Lissabon	:
5.Spieltag			6.Spieltag		
Real Madrid	- Ajax Amsterdam	:	Manchester Un.	- Inter Mailand	:
Benf. Lissabon	- Manchester Un.	:	FC Barcelona	- Real Madrid	:
FC Porto	- Chelsea London	:	Arsenal London	- AC Mailand	:
Inter Mailand	- FC Barcelona	:	Ajax Amsterdam	- FC Porto	:
Juventus Turin	- Arsenal London	:	Chelsea London	- Juventus Turin	:
AC Mailand	- FC Liverpool	:	FC Liverpool	- Benf. Lissabon	:
7.Spieltag			8.Spieltag		
Real Madrid	- FC Liverpool	:	Manchester Un.	- Juventus Turin	:
FC Barcelona	- Ajax Amsterdam	:	Benf. Lissabon	- Inter Mailand	:
Arsenal London	- Chelsea London	:	FC Porto	- AC Mailand	:
Inter Mailand	- FC Porto	:	Ajax Amsterdam	- Arsenal London	:
Juventus Turin	- Benf. Lissabon	:	Chelsea London	- Real Madrid	:
AC Mailand	- Manchester Un.	:	FC Liverpool	- FC Barcelona	:
9.Spieltag			10.Spieltag		
Real Madrid	- Inter Mailand	:	Manchester Un.	- FC Liverpool	:
FC Barcelona	- FC Porto	:	Benf. Lissabon	- Chelsea London	:
Arsenal London	- Benf. Lissabon	:	FC Porto	- Arsenal London	:
Ajax Amsterdam	- Manchester Un.	:	Inter Mailand	- Ajax Amsterdam	:
Chelsea London	- FC Liverpool	:	Juventus Turin	- Real Madrid	:
AC Mailand	- Juventus Turin	:	AC Mailand	- FC Barcelona	:
11.Spieltag			12.Spieltag		
Real Madrid	- AC Mailand	:	Real Madrid	- Benf. Lissabon	:
FC Barcelona	- Juventus Turin	:	FC Barcelona	- Arsenal London	:
Arsenal London	- Inter Mailand	:	FC Porto	- Manchester Un.	:
Ajax Amsterdam	- Benf. Lissabon	:	Inter Mailand	- Chelsea London	:
Chelsea London	- Manchester Un.	:	Juventus Turin	- FC Liverpool	:
FC Liverpool	- FC Porto	:	AC Mailand	- Ajax Amsterdam	:
13.Spieltag			14.Spieltag		
Manchester Un.	- FC Barcelona	:	Real Madrid	- Manchester Un.	:
Benf. Lissabon	- FC Porto	:	FC Barcelona	- Benf. Lissabon	:
Arsenal London	- Real Madrid	:	Arsenal London	- FC Liverpool	:
Ajax Amsterdam	- Juventus Turin	:	Ajax Amsterdam	- Chelsea London	:
Chelsea London	- AC Mailand	:	Juventus Turin	- FC Porto	:
FC Liverpool	- Inter Mailand	:	AC Mailand	- Inter Mailand	:
15.Spieltag			16.Spieltag		
Manchester Un.	- Arsenal London	:	Manchester Un.	- Benf. Lissabon	:
Benf. Lissabon	- AC Mailand	:	FC Barcelona	- Inter Mailand	:
FC Porto	- Real Madrid	:	Arsenal London	- Juventus Turin	:
Inter Mailand	- Juventus Turin	:	Ajax Amsterdam	- Real Madrid	:
Chelsea London	- FC Barcelona	:	Chelsea London	- FC Porto	:
FC Liverpool	- Ajax Amsterdam	:	FC Liverpool	- AC Mailand	:
17.Spieltag			18.Spieltag		
Real Madrid	- FC Barcelona	:	Manchester Un.	- AC Mailand	:
Benf. Lissabon	- FC Liverpool	:	Benf. Lissabon	- Juventus Turin	:
FC Porto	- Ajax Amsterdam	:	FC Porto	- Inter Mailand	:
Inter Mailand	- Manchester Un.	:	Ajax Amsterdam	- FC Barcelona	:
Juventus Turin	- Chelsea London	:	Chelsea London	- Arsenal London	:
AC Mailand	- Arsenal London	:	FC Liverpool	- Real Madrid	:
19.Spieltag			20.Spieltag		
Real Madrid	- Chelsea London	:	Manchester Un.	- Ajax Amsterdam	:
FC Barcelona	- FC Liverpool	:	Benf. Lissabon	- Arsenal London	:
Arsenal London	- Ajax Amsterdam	:	FC Porto	- FC Barcelona	:
Inter Mailand	- Benf. Lissabon	:	Inter Mailand	- Real Madrid	:
Juventus Turin	- Manchester Un.	:	Juventus Turin	- AC Mailand	:
AC Mailand	- FC Porto	:	FC Liverpool	- Chelsea London	:
21.Spieltag			22.Spieltag		
Real Madrid	- Juventus Turin	:	Manchester Un.	- Chelsea London	:
FC Barcelona	- AC Mailand	:	Benf. Lissabon	- Ajax Amsterdam	:
Arsenal London	- FC Porto	:	FC Porto	- FC Liverpool	:
Ajax Amsterdam	- Inter Mailand	:	Inter Mailand	- Arsenal London	:
Chelsea London	- Benf. Lissabon	:	Juventus Turin	- FC Barcelona	:
FC Liverpool	- Manchester Un.	:	AC Mailand	- Real Madrid	:

Kapitalisten – TDD

Regelwerk

Spielleiter: Michael Hellige

5.März 2008

Jeder Mitspieler ist ein Aktienspekulant, der die Wertpapiere der im Spiel beteiligten zwölf United-Vereine an- und verkaufen kann. Desweiteren kann jeder Mitspieler die vorübergehende Kontrolle über die Aufstellungen der Vereine (auch mehrerer gleichzeitig!) erringen, indem er bei diesem Verein die größte Anzahl an Aktien in seinem Depot vorhält. Ziel des Spieles ist es, am Saisonende die meisten Gewinnpunkte (GP) zu erreichen, welche im Wesentlichen aus der Summe der Punkte bestehen, welche die Vereine im Ligabetrieb gewonnen haben, von denen der Mitspieler Aktien besitzt (natürlich multipliziert mit der jeweiligen Anzahl an Aktien).

Jede Runde läuft in drei Phasen ab:

- Ligaspieltage und Pokal nach üblichen United-Regeln (jeweils der Hauptaktionär)
- Training (GM) und Spielerverpflichtungen (Hauptaktionär)
- Aktien- An- und Verkäufe (alle Mitspieler)

Aktienhandel:

Obwohl die Aktien erst in der letzten Phase kommen, wird dieses Spielelement als erstes vorgestellt. In jeder Aktienphase hat jeder Mitspieler die Möglichkeit, Aktien der beteiligten Teams zu kaufen oder zu verkaufen. Pro Verein und Runde kann man nur eine dieser Transaktionsformen durchführen, also nur an- oder nur verkaufen. Im Verkauf gibt es ein Limit von 500 Aktien pro Verein, mehr kann in einer Runde von einem speziellen Verein also nicht veräußert werden. Beim Zukauf gibt es keinerlei Beschränkungen, außer natürlich, dass genug Geld für die Order vorhanden sein muss. Reicht das Bare nicht, wird der Einkauf anteilig gekürzt. Da Verkäufe stets vor den Käufen stattfinden, kann das Geld aus diesen Verkäufen noch in der gleichen Runde bei anderen Vereinen zum Kauf eingesetzt werden.

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Mitspieler ein Startkapital von 1.000 Aktien je Verein und 10.000 Euro Cash. Der Startwert einer jeden Aktie liegt im Normalfall bei 2 Euro je Aktie, bei vielen Mitspielern kann er auch höher angesetzt werden.

Der Aktienkurs verändert sich in jeder Runde je nach gesamten An- und Verkäufen aller Mitspieler. Für jede volle 100 Aktien, die mehr einge- als verkauft werden, steigt der Aktienkurs um einen Cent, für jede volle 100 Aktien, die mehr ver- als eingekauft werden, sinkt der Kurs um einen Cent. Ein Kurs kann zu keiner Zeit der Partie unter einen Cent fallen.

Nach der Handelsphase wird bei jedem Verein ermittelt, welcher Mitspieler derzeit die meisten Aktien dieses Teams besitzt. Dieser Mitspieler wird aktueller Manager des Vereins hat in der folgenden Runde das Recht, die Spielaufstellungen zu machen und ggf. einen neuen Spieler zu verpflichten. Sollte in der nächsten Phase ein anderer Mitspieler die meisten Aktien dieses Vereins besitzen, wechselt das Manageramt sofort! Bei Gleichstand mehrerer Spieler behält zunächst der letzte Manager des Vereins seinen Posten, ansonsten wird gelost!

Selbstverständlich darf ein Mitspieler gleichzeitig mehrere Vereine kontrollieren, wenn es die Aktienlage entsprechend zulässt!

TDD-Format:

Gerade weil die Manager eines bestimmten Teams von Runde zu Runde wechseln können, ist es wenig förderlich, wenn die Teams geheim gehalten werden. Dieses Spiel wird also im offenen Modus (TDD) ausgespielt, in jeder Runde wird also der Kader aller zwölf Teams für alle ersichtlich veröffentlicht.

Ligaspieltage:

Zu Beginn jeder normalen Runde stehen je zwei Ligaspieltage an. Die aktuellen Manager der Vereine dürfen ihre Teams aufstellen (inkl. Härte und Heimvorteil). Ob dieses eine Aufstellung wird, die gewinnen soll (Normalfall, weil der Manager ja Hauptaktionär des Vereins ist) oder ob der Manager eine taktische Niederlage sucht (weil er z.B. vom Gegner noch mehr Aktien besitzt oder zu kaufen gedenkt), bleibt ihm überlassen. Die Aufstellungen müssen aber in jedem Falle regelgerecht sein, also muss die 3:1-Regel beachtet werden und auch die Härte muss regelkonform eingesetzt werden (z.B. nicht auf 10-er T oder A). Der Einsatz der schwächsten Spieler ist aber genauso erlaubt wie ein kräftiges Rotieren auf Fremdpositionen (A spielt auch in V mit einer Stufe Abzug, kein anderer Spieler kann die Positionen T oder A besetzen).

Eine Sonderregelung betrifft die Einspielphase: Hier müssen stets mindestens zwei der noch nicht eingespielten Talente eingesetzt werden. Ist nur noch ein neues Talent nicht eingespielt, gilt für dieses Einsatzpflicht bis zur Einspielung (bei noch einem Pflichteinsatz darf der Manager aber aussuchen, ob dieser in der ersten oder der zweiten Partie der Runde stattfindet).

Analog zum normalen United gibt es für jeden Ligasieg einen ganzen und für jedes Unentschieden einen halben Erfolgs-WP. Und natürlich auch immer zwei Basis-WP pro Runde mit Ligaspielen.

Pokal:

In den Runden 3, 6, 9 und 11 werden nach den Ligaspielen noch Pokalspiele ausgefochten. In Runde 2 gibt es eine Amateurquali in Turnierform, an der ebenfalls jeder Mitspieler mit einem eigenen Team teilnehmen darf. Die besten vier Mannschaften qualifizieren sich für die erste Pokalrunde und komplettieren ein 16-er Starterfeld.

Für jedes Weiterkommen im Pokal erhält ein Profi-Verein einen halben WP als Prämie.

Training und Spielerverpflichtungen:

Der Nachteil gegenüber einem normalen United ist die Tatsache, dass es dem aktuellen Manager ziemlich egal sein kann, ob sein Team langfristig gut aufgestellt ist, hier zählt nur der aktuelle Erfolg! Daher gibt es im Kapitalisten-TDD keine normalen Spielertransfers und ein vom GM zentral durchgeführtes Training.

Dennoch darf einmal pro Verein und Saison ein Spieler verpflichtet werden, und zwar in der Regel nach den Spielen der dritten Runde. Zur Auswahl stehen ein X nT 6, ein X I 8, ein VMS II 9 oder ein X III 10. Das „X“ steht für eine beliebige der drei Feldreihen V, M oder S. Die aktuellen Manager in der dritten Runde können sich entscheiden, welchen dieser Spieler sie gerne in den Teamkader aufnehmen wollen. Es ist generell genug auf dem Markt, der Wunschspieler kommt also in jedem Falle. Sollte ein Manager der dritten Runde diese Option vergessen oder nicht durchführen wollen, darf für diesen Verein der Manager der vierten Runde die Verpflichtung nach den Spielen dieser Runde nachholen. Sollte auch nach der vierten und fünften Runde nichts geholt worden sein, entscheidet der GM am Ende der fünften Runde, welcher Spieler zum Kader addiert wird.

Das Training wird zumindest in der ersten Saison zentral vom GM durchgeführt. In der Regel trainieren ich die jüngsten Spieler, bei Talenten eher die Schlechtesten, bei älteren Spielern eher die Stärkeren. Abweichungen sind möglich, z.B. haben T und A II 8 stets guten Chancen, noch auf 10 zu kommen. Da das Training gleich nach den Spielen stattfindet, weiß der kommende Manager bereits bei der Aufstellung, wie stark seine Spieler genau sein werden.

Gewinnpunkte (GP):

Am Ende der Saison ist jede Aktie eines Vereins im Normalfall die Anzahl an Punkten, die der Verein im Ligabetrieb geholt hat, an GP wert. Bei 25:19 Punkten also 25 GP je Aktie. Ausnahmen: Die drei „Absteiger“, also die drei Vereine, die letztlich die Plätze 10 bis 12 belegen, haben unabhängig von den gewonnenen Punkte einen Wert von 0 GP, Meister und Pokalsieger bekommen dagegen Boni (der Meister 8 GP, der Pokalsieger 5 GP). Diese GP werden dann mit der Anzahl der passenden Aktien multipliziert und für alle zwölf Vereine aufaddiert. Wer dann am meisten GP hat, ist Sieger der Saison! Nicht ausgegebene Euro holen definitiv keine GP.

NMR und Späteinstieg:

Ein NMR ist in dieser Partie relativ unempfindlich. Der betreffende Mitspieler kauft und verkauft keinerlei Aktien, eventuell zu betreuende Vereine werden von Stan Dard aufgestellt (eine der letzten fünf Taktiken). Bei drei NMR in Folge scheidet der Mitspieler aber aus.

Ein späterer Einstieg in die laufende Partie ist ebenfalls kein Problem. Wie alle anderen erhält der Neueinsteiger pro Verein Aktien im Wert von 2.000 Euro und 10.000 Euro Startkapital. Da man jedoch davon ausgehen kann, dass die durchschnittlichen Aktienportfolios schon bald mehr wert sind, wird ein Späteinsteiger in dieser Saison aber wahrscheinlich nicht mehr gewinnen können.

Taktische Tipps:

Ein wirklich erfahrener Kapitalisten-Spieler bin ich ja selber nicht, aber folgende Tipps könnten dennoch helfen:

- Auch wenn Aktien eines Vereins ein finanzielles Schnäppchen sind, sollte man abschätzen, ob er auf einem „Abstiegsplatz“ landen könnte. Aktien, die am Ende keinen GP wert sind, können sehr schmerzen!
- Wenn man kein Bargeld und nur von wenigen Vereine Aktien besitzt, kann man nur wenig Bares für neue Käufe zusammenkratzen. Wehe, wenn gerade ich dieser Runde ein echtes Schnäppchen zu kaufen ist!
- Erfahrungsgemäß ist es günstiger, in der ersten Saisonhälfte auf finanzielle Gewinne zu achten, in der zweiten Saisonhälfte sind die GP dann wichtiger!

Spezialregeln für diese Partie:

- Die teilnehmenden Vereine bestimmt der GM vor der Partie, in meiner werden es folgende europäische Spitzenmannschaften sein: **Manchester United, Arsenal London, FC Liverpool, FC Chelsea, Real Madrid, FC Barcelona, Juventus Turin, AC Mailand, Inter Mailand, Ajax Amsterdam, FC Porto und Benfica Lissabon.**
- Um etwas Bewegung in die Partie zu bringen, wird eine spezielle Aktienrunde vorgeschoben. In dieser Runde können alle Mitspieler Aktien tauschen im Verhältnis 1:1, also z.B. bei einem Verein auf 900 senken und woanders auf 1100 erhöhen. Das soll natürlich erleichtern die Manager für die erste Runde ausfindig zu machen. Die Aktienkurse bleiben jedoch in jedem Falle konstant bei 2 Euro!
- Zu Beginn der Partie stehen die Teamkader ja noch nicht fest, die ersten Manager haben also die Chance, hier Einfluss zu nehmen. Pro Verein darf der erste aktuelle Manager eine von acht untenstehenden Auftaktformationen wählen. Erst dann geht die Saison mit einem offiziellen Saisoninfo richtig los!
- Da ich persönlich noch nie einen Saisonwechsel für eine Kapitalisten-Partie erlebt habe, weiß ich auch nicht, was eine ideale Regelung zur neuen Saison sein wird. In jedem Falle sicher: Die Teamkader der Mannschaften altern nach üblichen United-Regeln und sind Ausgangspunkt der neuen Spielrunden. Bei den Aktien-Startkapitalen gibt es jedoch mehrere Optionen:

- 1) Alles wird auf Start gesetzt, also bekommt jeder Mitspieler von jedem Verein 1000 Aktien und 10.000 Euro Startkapital. Die Aktienwerte werden ebenfalls auf 2 Euro je Aktie zurückjustiert.
- 2) Jeder Mitspieler behält seine Aktien und sein Bargeld und es wird einfach weitergespielt (Vorteil für den Vorjahressieger)
- 3) Eine Mischung aus den beiden Varianten. Da der Gesamtwert des Portfolios sicher steigen wird, muss jeder Mitspieler 50% seiner Aktien und seines Bargeldes als Steuer bezahlen. Lediglich ein Zehntel des Gesamtwertes bekommt er als Start-Cash wieder zurück. Damit haben gute Mitspieler einen gewissen Vorteil behalten, aber er wurde zumindest in etwa halbiert.
- 4) Eine weitere Kompromisslösung: Beim Saisonwechsel behält jeder Mitspieler pro Verein $(x+1000)/2$ Aktien und $(y+10000)/2$ Euro Cash. Das x steht für die Aktienzahl vor dem Saisonwechsel, das y für das Bargeld vor dem Altern.

Potenzielle Startformationen:

1	2	3	4	5	6	7	8
T nT 0	T I 9	T nT 0	T II 9	T III 6	T I 9	T nT 0	T III 6
A I 9	A nT 0	A II 9	A nT 0	A I 9	A III 6	A III 6	A nT 0
V II 8	V II 8	V I 8	V I 8	V II 8	V II 8	V I 9	V I 9
V III 6	V III 6	V II 8	V II 8	V III 6	V III 6	V II 8	V II 8
V nT 0	V nT 0	V III 6	V III 6	V nT 0	V nT 0	V III 6	V III 6
M I 9	M I 9	V nT 0	V nT 0	M I 9	M I 9	V nT 0	V nT 0
M II 8	M II 8	M I 9	M I 9	M II 8	M II 8	M I 9	M I 9
M III 6	M III 6	M I 8	M I 8	M nT 0	M nT 0	M I 8	M I 8
S I 8	S I 8	M III 6	M III 6	S I 8	S I 8	M II 8	M II 8
S II 8	S II 8	S I 8	S I 8	S II 8	S II 8	S I 9	S I 9
S III 6	S III 6	S III 6	S III 6	S nT 0	S nT 0	S II 8	S II 8
S nT 0	S nT 0	S nT 0	S nT 0			S nT 0	S nT 0

Eine dieser acht Startformationen müssen die Manager der ersten Runde wählen. Namen brauchen nicht vergeben werden.

Zum nächsten ZAT (setze ich erst mal auf den **20. März 2008**) brauche ich:

Eine Anmeldung und die erste Spezial-Aktienrunde, also eine Verschiebung der Aktienbestände zwischen den zwölf Vereinen, in Summe müssen also wieder 12.000 Aktien im Portfolio sein!

Das Spiel startet ab mindestens sechs Mitspielern!

Viel Spaß, HELLI