

Powerplay

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	Seite 2	7.1 Das Spielfeld	Seite 9
2. Der Verein	Seite 2	7.1.1 Die Torwartposition	Seite 9
2.1 Die Europäische Hockey Liga	Seite 2	7.1.2 Die Verteidigungsreihe	Seite 9
2.2 Die Region	Seite 2	7.1.3 Die Sturmreihe	Seite 10
2.3 Der Standort	Seite 3	7.2 Die Aufstellung	Seite 10
2.4 Der Vereinsname	Seite 3	7.3 Das Spiel	Seite 10
3. Die Spieler	Seite 3	7.3.1 Der Angriff	Seite 11
3.1 Der Spielerstamm	Seite 3	7.3.2 Der Konter	Seite 11
3.2 Die Stärke	Seite 3	7.3.3 Unterstützungspunkte und Feldstärken	Seite 11
3.2.1 Die Stärke des Torwarts	Seite 3	7.3.4 Zeitweiser Verlust von Stärkepunkten	Seite 13
3.2.2 Die Stars	Seite 3	7.3.5 Die Auswirkung von Härte	Seite 13
3.2.3 Rookies	Seite 4	7.3.6 Die Verletzungsdauer	Seite 14
3.3 Fremdeinsätze	Seite 4	7.3.7 Die Ersatzspieler	Seite 14
3.4 Das Alter	Seite 4	7.4 Der Torschuss	Seite 14
3.4.1 Das Altern	Seite 4	7.5 Penalty	Seite 15
3.5 Das Altern	Seite 5	7.6 Der Sieger eines Spiels	Seite 15
3.5.1 Kosten des Trainings	Seite 5	7.6.1 Meisterschaftsspiele	Seite 15
4. Zusatzpunkte	Seite 6	7.6.2 Pokalspiele	Seite 15
4.1 Der Trainer	Seite 6	8. Die Finanzen	Seite 15
4.1.1 Die Stärke des Trainers	Seite 6	8.1 Das Startkapital	Seite 16
4.1.2 Die Motivationspunkte	Seite 6	8.2 Die Grundeinnahmen	Seite 16
4.1.3 Trainerwechsel	Seite 6	8.3 Die Zuschauereinnahmen	Seite 16
4.2 Der Heimvorteil	Seite 6	8.3.1 Der Fanclub	Seite 16
4.3 Die Härte	Seite 7	8.3.2 Fanbewegungen	Seite 16
4.3.1 Verletzungen	Seite 7	8.3.3 Der Eintrittspreis	Seite 17
4.3.2 Zeitstrafen	Seite 7	8.4 Das Stadion	Seite 17
4.3.3 Sperren	Seite 7	8.4.1 Ausbau des Stadions	Seite 17
4.3.4 Die skandinavische Härte	Seite 7	8.5 Die Spielergehälter	Seite 17
4.4 Der Torwart und die Zusatzpunkte	Seite 7	8.5.1 Das Grundgehalt	Seite 17
5. Kauf und Verkauf von Spielern	Seite 8	8.5.2 Die Punktprämie	Seite 17
5.1 Transfers zwischen Vereinen	Seite 8	8.6 Scouts	Seite 18
5.2 Die Transferliste	Seite 8	8.7 Schulden und Kredite	Seite 18
5.3 Die Nichtliga	Seite 8	8.8 Sponsorenforderung	Seite 18
5.4 Notverkäufe	Seite 8	9. Die Zugabgabe	Seite 18
6. Die Saison	Seite 9	9.1 Der ZAT	Seite 18
6.1 Die Meisterschaft	Seite 9	9.2 Der NMR	Seite 18
6.2 Der Pokal	Seite 9	9.3 Das ZAF	Seite 19
6.3 Das Saisonziel	Seite 9	10. Pressemitteilungen	Seite 19
7. Der Spielablauf	Seite 9	11. Der Gamemaster	Seite 19

1. Einleitung

Als Powerplay-Manager ist der Mitspieler für die sportlichen und finanziellen Geschicke eines Eishockey-Vereins verantwortlich. Aufstellung des Teams, Spielertransfers, Training, Zuschauereinnahmen – das alles und noch einiges mehr steht auf dem Tagesplan des Verantwortlichen. Das Spiel basiert auf Alan Parris Fussball-pbm *United*, das erste Powerplay-Regelwerk wurde von Paul H. Merken erdacht und seit dem diverse Male überarbeitet, u.a. von Grössen wie Carsten Mertinkat, Alexej Brinckmann, Stefan Gnutzmann, Heiko Starkgraff, Wolfgang Bartsch und Thomas Wohlfeil.

2. Der Verein

2.1 Die Europäische Hockey-Liga (EHL)

Jeder Verein nimmt am Spielbetrieb der EHL teil. Die Anzahl der teilnehmenden Vereine entscheidet darüber, ob in mehreren Gruppen oder gar Klassen gespielt wird.

2.2 Die Region

Europa ist gross und es wächst stetig. Der Kontinent bietet eine Menge Platz für verschiedenste Menschen und Kulturen – und Eishockey-Philosophien.

Bei Gründung entscheidet jeder Manager über den Standort seines neuen Vereins. Dabei wählt er zunächst eine der europäischen Regionen, die ihm im Spiel einen leichten Vorteil bringen können:

- **Skandinavien (Dänemark, Finnland, Norwegen, Schweden)**

Neben den Kanadiern spielen die Skandinavier wohl das robusteste Eishockey der Welt. Jedes Team aus dieser Region darf pro Spiel 1 Härtepunkt zusätzlich einsetzen, der jedoch keine negativen Auswirkungen hat (siehe Regelpunkt 4.3.4 Die skandinavische Härte).

- **Osteuropa (Russland, Slowakei, Tschechien)**

Über die besten Techniker verfügen seit jeher die Osteuropäer. Ein in dieser Region beheimateter Verein darf mit 42 statt der üblichen 40 Stärkepunkte starten (siehe Regelpunkt 3.2 Die Stärke).

- **Alpenländer (Deutschland, Frankreich, Italien, Österreich, Schweiz)**

Rund um die Alpen, im Herzen Europas, konzentriert sich die Finanzkraft der EHL, die ihren Hauptsitz in Lausanne hat. Hier lassen sich leichter Sponsoren finden, weshalb jeder Verein, der in dieser Region gegründet wird, mit einem höheren Startkapital beginnt (siehe Regelpunkt 8.1 Das Startkapital),

- **Sonstige**

Vereine, die in keiner der o.g. Regionen gegründet werden, erhalten beim Start keinen Vorteil.

Bei der Region *Osteuropa* sind nur einige Eishockey-Nationen genannt. Selbstverständlich kann man aber beispielsweise seinen Verein auch in Polen oder Estland beheimaten, wenn man diese Region gewählt hat. Wer sich bei der Wahl eines nicht genannten Landes nicht sicher ist, in welche Region es gehört, der fragt einfach seinen allwissenden GM.

2.3 Der Standort

Sobald die Region gewählt wurde, muss der Manager sich für ein Land und eine Stadt in dieser Region entscheiden. Durch die verschiedenen Standorte der einzelnen Vereine werden sich später während des Spielbetriebes Lokalderbys und Prestigeduelle ergeben, die mehr Zuschauer in die Stadien locken.

2.4 Der Vereinsname

Der Name des Vereins sollte zu Region und Standort passen. Ausserdem sollte er irgendwie halbwegs nach einem Eishockey-Verein klingen. Namen wie „Die arktischen Eislutscher“, „Die Knallköpfe“ oder „2.EHC Hammelsprung“ fand ich schon mit 15 bestensfalls albern, und daran hat sich auch 20 Jahre danach nichts geändert. Hier kann man sich bei der Namensgebung an der NHL oder DEL orientieren. Namen wie „Hamburg Freezers“, „Eisbären Berlin“ oder „Calgary Flames“ klingen doch gut, oder?!

3. Die Spieler

3.1 Der Spielerstamm

Es gibt drei verschiedene Arten von Spielern: den Torwart, Verteidiger und Stürmer, jeweils abgekürzt mit T, V und S. Diese Abkürzung wird der Stamm genannt. Jeder Spieler sollte nur auf einer Position eingesetzt werden, die auch seinem Stamm entspricht, da er sonst mit Einbussen seiner Leistungsfähigkeit rechnen muss (siehe Regelpunkt 3.3 Fremdeinsätze). Der Stamm ist festgelegt und kann nur in Ausnahmefällen verändert werden.

3.2 Die Stärke

Jeder Spieler verfügt über eine individuelle Stärke, die im Normalfall durch eine Zahl zwischen 1 und 8 ausgedrückt wird, wobei 1 die geringste und 8 die höchste Stärke ist (Ausnahmen siehe unten). Die Stärke kann sich im Verlauf einer Spielerkarriere verändern.

Bei Vereinsgründung hat jeder Manager 40 Stärkepunkte zur Verfügung, die er frei auf beliebig viele Spieler verteilen darf. Zu Beginn dürfen jedoch keine Spieler der Stärke 7 oder 8 im Kader stehen! Zudem darf der Manager jedem seiner neuen Spieler einen Namen verpassen. Auch diese sollten zu Region und Standort passen...

3.2.1 Die Stärke des Torwarts

Die maximale Stärke des Torwarts kann den Wert 6 nicht übersteigen!

3.2.2 Stars

Starspieler sind absolute Ausnahmeathleten, weshalb sie eine Stärke von 9 haben. Nur Feldspieler können echte Stars sein und es kann auch nur einen Star pro Mannschaft geben. Doch nicht jeder Spieler ist zum Star geboren. Der GM bestimmt, wann welcher Spieler zum Star gemacht werden kann.

3.2.3 Rookies

Rookies sind Nachwuchstalente aus der Jugendabteilung des Vereins. Pro Saison kann jeder Manager maximal drei Rookies in die erste Mannschaft holen, auch direkt zu Saisonbeginn. Alter und Stärke des Jungspielers sind 0, den Stamm des Spielers muss der Manager vorher bestimmen.

Erhält ein Rookie im Verlaufe einer Saison 4 Pflichtspieleinsätze, kann er danach maximal auf den Stärkewert 4 trainiert werden und altert nach Ablauf seiner ersten Saison auf die Altersstufe A (siehe Regelpunkt 3.4.1 Das Altern). Danach ist er ein vollwertiger Spieler und kann normal trainiert werden. Kommt ein Rookie nicht auf mindestens 4 Einsätze oder wird er nicht mindestens auf den Stärkewert 1 trainiert, konnte er sich im Profikader nicht durchsetzen und beendet seine Karriere frühzeitig.

3.3 Fremdeinsätze

Wird ein Spieler nicht seinem Stamm entsprechend eingesetzt, d.h. lässt man z.B. einen Verteidiger im Sturm spielen, entstehen ihm dadurch während des Spiels Nachteile, die durch den zeitweisen Verlust von Stärkepunkten ausgedrückt werden. Wird ein Spieler auf einer ihm fremden Position eingesetzt, so verliert er während des Spiels 2 Stärkepunkte, d.h. ein Verteidiger der Stärke 4 hätte im Sturm eingesetzt nur noch Stärke 2. Nach dem Spiel erfreut sich ein fremd eingesetzter Spieler natürlich wieder seiner vollen Stärke.

Feldspieler verlieren zeitweise 4 Stärkepunkte, wenn sie als Torhüter eingesetzt werden. Wird der Torhüter als Feldspieler eingesetzt, so verliert er für das aktuelle Spiel 2 Stärkepunkte. Rookies können in ihrer ersten Saison nicht auf einer fremden Position eingesetzt werden.

3.4 Das Alter

Wie jeder normale Sterbliche haben auch Hochleistungssportler ein bestimmtes Alter, und auch sie werden nicht jünger. Mit dem Älterwerden eines Spielers verliert dieser nach jeder Saison einen Teil seiner Stärke. Die Altersstufe wird durch Buchstaben von A bis H angegeben, wobei A die jüngste Altersstufe darstellt. Einzige Ausnahme stellen die Rookies dar, die mit der Altersstufe 0 ihre (mögliche) Karriere beginnen. Bei Vereinsgründung haben alle neuen Spieler die Altersstufe A.

3.4.1 Das Altern

Beim Altern verliert der Spieler nach Ablauf einer Saison eine Anzahl von Stärkepunkten. Diese gehen ihm auf Dauer verloren und sind nur durch entsprechendes Training zurück zu gewinnen. Wie viel Stärkepunkte jeder Spieler bei entsprechendem Alter verliert, entnimmt ihr bitte nachfolgender Tabelle:

Momentanes Alter	Alter nach der Saison	Verlust an Stärkepunkten
0 (Rookie)	A	0
A	B	1
B	C	1
C	D	1
D	E	2
E	F	2
F	G	3
G	H	3
H	Karriereende	alle

Fallen die Stärkepunkte eines Spielers durch das Altern auf oder unter 0, beendet er seine Karriere vorzeitig und wird ersatzlos aus dem Kader gestrichen.

3.5 Das Training

Natürlich trainieren Eishockeyspieler täglich mehrere Stunden. Das müssen sie, um ihren Leistungsstandard zu halten. Will man ihre Leistungen jedoch verbessern, muss man ihnen ein Einzeltraining verordnen, bei dem sie ihre persönlichen Fähigkeiten entscheidend verbessern können. Pro Trainingseinheit kann die Stärke von maximal drei Spielern um 1 Punkt angehoben werden. Das Training findet immer vor den Spielen statt, so dass man trainierte Spieler auch direkt mit ihrer neuen Stärke einsetzen darf.

3.5.1 Kosten des Trainings

Trainingseinheiten erfordern natürlich die entsprechenden Einrichtungen, Mediziner, Betreuer, Trainer usw. Das alles kostet natürlich Geld, wie Ihr der nachfolgenden Tabelle entnehmen könnt:

Training	von	nach	für €
	0 (Rookie)	1	200,-
	1	2	300,-
	2	3	400,-
	3	4	500,-
	4	5	600,-
	5	6	800,-
	6	7	1.200,-
	7	8	2.000,-
	8	9 (Star)	3.200,-

Das Training findet immer vor den Spielen statt, so dass die trainierten Spieler bereits mit der neuen Stärke ins nächste Spiel eingreifen dürfen.

4. Zusatzpunkte

Unter Zusatzpunkten versteht man die Punkte, die während eines Spieles zu der normalen Grundstärke eines Spielers hinzu addiert werden, um diesen zu verstärken. Die Stärke eines Spielers kann somit durch Zusatzpunkte zeitweise auch über den Wert 8 (bei Stars 9) hinaus gesteigert werden! Jeder Zusatzpunkt kann nur einmal pro Spiel vergeben werden.

4.1 Der Trainer

Als Manager könnt ihr euch natürlich nicht um alles selbst kümmern. Bei den sportlichen Belangen eures Vereines werdet ihr deshalb durch einen Trainer unterstützt. Dieser leitet das tägliche Training und betreut die Mannschaft während der Spiele. Bei der Vereinsgründung kann jeder Manager einen Trainer verpflichten.

4.1.1 Die Stärke des Trainers

Jeder Trainer verfügt über eine individuelle Stärke, die durch eine Zahl zwischen 0 und 3 ausgedrückt wird, wobei 0 die geringste und 3 die höchste Stärke ist. Die Stärkepunkte des Trainers werden „Motivationspunkte“ genannt. Nach Ablauf einer Saison kann es zu Veränderungen der Trainerstärke kommen, abhängig davon, wie gut die Mannschaft in der vergangenen Spielzeit abgeschnitten hat.

4.1.2 Die Motivationspunkte

Die Motivationspunkte werden mit „MP“ abgekürzt. Während des Spiels kann der Trainer seine MP dazu verwenden, einen oder mehrere Spieler besonders zu motivieren. Die MP werden dann einmalig pro Spiel zum Stärkewert des entsprechenden Spielers hinzu addiert. Wird also ein Spieler der Stärke 5 durch einen MP des Trainers besonders motiviert, bestreitet er das aktuelle Sechstel mit dem Stärkewert 6.

4.1.3 Trainerwechsel

Ab und an kann es ein probates Mittel sein, den Trainer zu feuern und einen neuen einzustellen. Auf der Transferliste (siehe Regelpunkt 5.2 Die Transferliste) werden auch Trainer zur Neuverpflichtung angeboten werden. Jedoch sollte man genau darauf achten, wann man einen Trainer wechselt, denn die Fans sind unter Umständen nicht immer der gleichen Meinung wie der Vorstand...

4.2 Der Heimvorteil

Im eigenen Stadion haben Mannschaften einen Vorteil, weil die meisten der Zuschauer auf Ihrer Seite sind. Die daraus resultierenden Heimvorteilpunkte werden mit „HV“ abgekürzt. Pro Heimspiel kann die Heimmannschaft insgesamt 5 HV verteilen. Für ein ausverkauftes Stadion erhält der gastgebende Verein obendrein noch einen zusätzlichen Heimvorteilpunkt.

4.3 Die Härte

Bisher haben alle o.g. Zusatzpunkte nur positive Folgen für die Mannschaft gehabt. Setzt man einen MP oder HV, so entstehen dem entsprechenden Spieler dadurch nur Vorteile. Beim Einsatz von Härtepunkten (HP) liegt der Fall etwas anders.

Jede Mannschaft muss pro Spiel mindestens 1 und darf höchstens 5 HP einsetzen. Dabei sollte jedoch beachtet werden, dass durch den Einsatz von HP dem einzelnen Spieler und damit der Mannschaft Nachteile in Form von Zeitstrafen und Verletzungen entstehen können (siehe Regelpunkt 7.3.5 Die Auswirkungen von Härte)

4.3.1 Verletzungen

Je nachdem, wie stark ein Spieler verletzt wird, fällt er für ein bzw. mehrere Spiele aus und verliert unter Umständen auch noch dauerhaft Stärkepunkte. Im Spielbericht wird die Verletzungsdauer und ein evtl. Stärkeverlust angegeben.

4.3.2 Zeitstrafen

Bei Powerplay gibt es Zeitstrafen und Matchstrafen. Für die 08/15-Fouls geben die Schiedsrichter 2-Minuten-Strafen, während es für schwerere Vergehen 5-Minuten-Strafen gibt. Die Königin der Strafen ist die Matchstrafe, die einen Spieler für den Rest des aktuellen Spieles in die Kabine schickt. Pro eingesetztem HP gibt es eine prozentuelle Chance auf eine der Strafen. Es kann also auch sein, dass dem Schiedsrichter gar nichts auffällt und man mit einer harten Spielweise ungestraft durchkommt...

4.3.3 Sperren

Sammelt ein Spieler Zeitstrafen wie Trophäen, kann es durchaus passieren, dass er für die Dauer eines oder mehrerer Spiele gesperrt wird. Bei insgesamt 6 angesammelten Strafminuten erhält der Sünder ein Spiel Sperre, bei 10 eine weiteres, bei 14 dann sogar 2 Spiele usw. usf.

Matchstrafen bedeuten in jedem Fall ein Spiel Sperre; sollte ein Spieler zwei oder mehr Matchstrafen pro Saison kassieren, kann er von der Disziplinarkommission der EHL auch für einen längeren Zeitraum gesperrt werden.

4.3.4 Die skandinavische Härte

Teams aus der Region *Skandinavien* müssen pro Spiel mindestens 2 HP einsetzen, wovon einer jedoch keine negativen Auswirkungen für die eigene Mannschaft hat.

4.4 Der Torwart und die Zusatzpunkte

Auf den Torwart können keine Zusatzpunkte verteilt werden, auch nicht, wenn dieser nicht die maximale Stärke von 6 hat.

5. Kauf und Verkauf von Spielern

5.1 Transfers zwischen Vereinen der EHL

Alle Vereine der EHL können Spieler untereinander transferieren. Es können Spieler getauscht und sogar ausgeliehen werden. Jeder Transfer bedarf selbstverständlich der Zustimmung beider beteiligten Manager, doch auch der GM wird alle Transfers vor Abschluss genau prüfen, um eventuelle „Unregelmässigkeiten“ auszuschliessen. Transfers finden stets nach den Spielen einer Runde statt.

5.2 Die Transferliste

Um Transfers untereinander leichter zu ermöglichen, kann jeder Manager Spieler auf eine Transferliste setzen. Pro Spieltag darf jeder Verein maximal drei Spieler auf die Transferliste setzen. Steht ein Spieler zum Verkauf, so können alle anderen Vereine der Liga ein Gebot auf ihn abgeben. Das höchste Gebot erhält den Zuschlag, der abgebende Verein erhält die Ablösesumme. Das Mindestgebot hängt vom Alter des Spielers und dessen aktueller Stärke ab (siehe nachfolgende Tabelle).

Altersstufe	Mindestgebot pro Stärkepunkt
A	400,-
B	300,-
C	200,-
D	100,-
E	50,-
F	25,-
H	10,-

Trainer werden mit € 500,- pro Stärkepunkt gehandelt und werden mit dem Stamm „TR“ auf der Transferliste geführt. Spieler, die auf der Transferliste stehen, erhalten weiterhin Gehalt und können von ihrem Verein auch weiterhin eingesetzt werden, solange sie nicht verkauft wurden.

5.3 Die Nichtliga

Diese sogenannten Nichtliga-Vereine werden vom Spielleiter geführt. Nichtliga-Vereine werden ebenfalls Spieler auf die Transferliste setzen, auf die dann alle Vereine der EHL bieten können. Ausserdem kaufen sie die Spieler, die als Notverkauf einen Verein verlassen müssen (siehe unten).

5.4 Notverkäufe

Sollte ein Verein sein Konto zu weit überziehen (siehe Regelpunkt 8. Die Finanzen), kann der GM Notverkäufe ankündigen und eine Runde später durchführen. Dabei werden solange Spieler des Kaders an die Nichtliga verkauft, bis sich der Kontostand des Vereines wieder im normalen Kreditrahmen bewegt, wobei die jüngsten und stärksten Spieler zuerst verkauft werden.

Der Wert der Spieler, die auf diese Weise veräussert werden, hängt vom Alter und ihrer Stärke ab. Die Tabelle unter Regelpunkt 5.2 Die Transferliste hat auch hier ihre Gültigkeit.

6. Die Saison

6.1 Die Meisterschaft

Je nachdem, wie viele Vereine bei der EHL vor einer Saison gemeldet werden, wird die Meisterschaft in einer oder zwei Gruppen ausgetragen. In jeder Gruppe spielen alle Vereine zweimal in Hin- und Rückrunde gegeneinander. Wer am Ende die meisten Punkte geholt hat, erringt die EHL-Meisterschaft.

6.2 Der EHL-Pokal

Der EHL-Pokal wird im K.O.-System ausgespielt. Die Einnahmen der Pokalspiele werden geteilt. Der Sieger einer Partie wird in einer Verlängerung oder sogar im Penalty-Schiessen ermittelt, wenn es während der regulären drei Drittel keinem der Teams gelungen ist, das Spiel zu entscheiden.

6.3 Das Saisonziel

Jeder Manager gibt vor Saisonbeginn ein Saisonziel aus, das seine Mannschaft erreichen soll. Verpasst der Verein das Saisonziel, verliert er eine nicht unerhebliche Menge Fans, erreicht oder übertrifft er es, gewinnt er Fans hinzu. In der ersten EHL-Saison darf das Saisonziel nicht „Klassenerhalt“ lauten.

7. Der Spielablauf

7.1 Das Spielfeld

Das Spielfeld ist eingeteilt zwei Reihen zu jeweils sieben Feldern, also insgesamt 14 Felder, durchnummeriert von 1 bis 14, angefangen in der oberen Reihe, linkes Feld (Position 1). Hinzu kommt noch die Torwartposition (Feld 0).

7.1.1 Die Torwartposition

Auf die Torwartposition (Feld 0) wird im Regelfall der Torwart gestellt. In dieses Feld kommt der Name des Torwarts und dessen Stärke.

7.1.2 Die Verteidigungsreihe

Die Verteidigungsreihe (V) besteht aus den Feldern 1 bis 7. In diese Reihe stellt der Manager alle Verteidiger. Spieler, die in dieser Reihe stehen, verteidigen nur und schalten sich nicht ins Offensivspiel ein (Ausnahme „Konter“), auch wenn sie keine gelernten Verteidiger sind, also einen Fremdeinsatz (Punkt 3.3) absolvieren.

7.1.3 Die Sturmreihe

In die Sturmreihe (S) stellt man erwartungsgemäss die Stürmer. Diese sind dazu da, die so wichtigen Tore zu schiessen, um das Spiel zu gewinnen. Die Sturmreihe besteht aus den Feldern 8 bis 14.

7.2 Die Aufstellung

Wie oben bereits erwähnt sollte man Verteidiger in die Verteidigung stellen und Stürmer in die Sturmreihe, denn nur so spielen alle Spieler mit ihrer vollen Leistungsstärke. Hat man die Spieler erstmal ihren Reihen zugewiesen, so kann man sie innerhalb der Reihe auf jedes Feld stellen. Ein Eishockey-Spiel ist in drei Drittel zu je 20 Minuten Spielzeit unterteilt. Bei Powerplay ist jedes Drittel zudem nochmals in zwei Abschnitte unterteilt, so dass jeder Manager pro Spiel je fünf Spieler in sechs Sechsteln aufstellen muss. Dabei ist das Verhältnis zwischen Stürmern und Verteidigern egal. Man kann theoretisch auch ausschliesslich Verteidiger oder Stürmer aufstellen. Nachfolgend ein Auszug aus dem Zugabgabeformular (1. Drittel, 1. Sechstel), das ihr komplett im Anhang findet:

	Drittel: 1	Hälfte: 1	Torwart:			Stärke :	
	1	2	3	4	5	6	7
V	Name:						
	Stamm :						
	Stärke :						
S	8	9	10	11	12	13	14
	Name:						
	Stamm :						
	Stärke :						

ACHTUNG: Die dunkelgrau unterlegten Felder sind zu Auswertungszwecken dem GM vorbehalten! Hier bitte nie nicht etwas hineinschreiben!

7.3 Das Spiel

Nachdem die Aufstellungen beider Teams vorliegen, kann sich der GM daran machen, die Aufstellungen miteinander zu vergleichen. Dabei werden jeweils die Aufstellungen des ersten Sechstel des ersten Drittels beider Teams miteinander verglichen, dann das zweite Sechstel des ersten Drittels usw. usf. Der GM ermittelt Strafzeiten und Verletzungen, Torchancen und letztendlich die erzielten Tore.

7.3.1 Der Angriff

Für den Angriff sind die Stürmer zuständig. Sie spielen in vorderster Reihe und sollen die Tore schiessen. Wenn die Sturmreihe angreift, muss sie sich jedoch zunächst mit den gegnerischen Stürmern auseinandersetzen, bevor sie auf die Verteidiger trifft. Dabei treffen die beiden Aufstellungen spiegelverkehrt aufeinander, sprich: ein Stürmer, der auf Feld 9 positioniert wird, greift über die Felder 13 und 6 der gegnerischen Aufstellung an.

Jetzt kommen die Stärkepunkte (im folgenden „SP“) der Spieler ins Spiel. Die SP des Angreifers auf Feld 9 – um bei obigem Beispiel zu bleiben – werden nun erst mit denen des gegnerischen Stürmers auf Feld 13 verglichen. Hat der Angreifer mehr SP, so überwindet er den gegnerischen Stürmer, wobei die SP dessen vom aktuellen SP-Wert des Angreifers abgezogen werden.

Mit den übrig behaltenen SP und stösst dieser nun auf Feld 6 vor und setzt sich auf die gleiche Art und Weise mit dem Verteidiger der gegnerischen Mannschaft auseinander.

Hat er danach immer noch SP übrig, hat er sich eine oder mehrere Torchancen erspielt! Sollte sich auf einem gegnerischen Feld mal kein verteidigender Spieler befinden, so hat der heranstürmende Angreifer eben Glück. Hat der angreifende Spieler weniger SP als der verteidigende, ist sein Angriff gestoppt und er kann in diesem Sechstel kein Tor erzielen.

7.3.2 Der Konter

Trifft ein Stürmer wie oben erklärt auf einen Verteidiger, und letzterer bleibt im direkten Vergleich Sieger, so kann dieser mit seinen verbliebenen SP einen Gegenangriff starten: einen Konter. Dieser läuft dann genauso ab wie ein oben beschriebener Angriff mit dem kleinen Unterschied, dass der Verteidiger mit seinen verbliebenen SP auf direkt auf die Verteidigungsreihe des Gegners trifft, ohne sich noch kraftraubend durch die gegnerische Sturmreihe arbeiten zu müssen. Hat der konternde Verteidiger mehr SP als der gegnerische Verteidiger, erspielt er sich entsprechende Konterchancen. Hat der konternde Spieler weniger SP als der verteidigende, ist sein Angriff gestoppt und er kann in diesem Sechstel keinen Kontertreffer erzielen.

7.3.3 Unterstützungspunkte und Feldstärken

Eishockey ist eine Mannschaftssportart, und bei einer solchen unterstützen sich die Spieler des Teams gegenseitig. Das ist bei Powerplay nicht anders. Jeder Spieler unterstützt hier seine direkten Nachbarfelder, der eine mehr, der anderen weniger, und zwar abhängig von seiner eigenen Stärke. Folgende Tabelle veranschaulicht, welcher Spieler seine Nachbarfelder mit wie vielen Punkten unterstützt:

Stärke des Spielers	Unterstützungs-Punkte für jedes Nachbarfeld
0 (Rookie)	0
1	1
2	1
3	1
4	2
5	2
6	3
7	3
8	3
9 (Star)	4

Abgesehen vom Torwart gibt jeder Spieler seine Unterstützungspunkte auf jedes Nachbarfeld ab. Unter Umständen geben also auch mehrere Spieler ihre Unterstützungspunkte auf ein und dasselbe Feld ab. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Feld besetzt ist oder nicht. Ist es besetzt, werden die Unterstützungspunkte zur Stärke des entsprechenden Spielers addiert! So erhält jedes Feld, ob besetzt oder unbesetzt, eine entsprechende Feldstärke.

ACHTUNG: Unterstützungspunkte sind bei der Aufstellung nicht in das Zugabebformular einzutragen! Der GM errechnet die einzelnen Feldstärken selbst.

Nachfolgend die beispielhafte Aufstellung für ein Sechstel unter Angabe der entsprechenden Feldstärken (FS):

	Drittel: 1	Hälfte: 1	Torwart: Ti Ger			Stärke : 6	
	1 FS = 0	2 FS = 4	3 FS = 6	4 FS = 8	5 FS = 4	6 FS = 2	7 FS = 0
V	Name:		Lus Tiger		Durs Tiger		
	Stamm :		V		V		
	Stärke :		6		4		
	8 FS = 1	9 FS = 4	10 FS = 10	11 FS = 9	12 FS = 5	13 FS = 0	14 FS = 0
S	Name:	Fros Tiger	Güns Tiger	Ros Tiger			
	Stamm :	S	S	S			
	Stärke :	1	6	5 + 1 Härte			

Zu erwähnen sei hier noch, dass auch Felder, die nicht von Spielern besetzt sind, aber eine Feldstärke grösser 0 aufweisen, aktiv ins Spielgeschehen eingreifen können!

Hier haben beispielsweise die Sturmfelder 8 und 12 eine FS > 0, so dass auch hierüber Angriffe gefahren werden, die genauso ablaufen, als seien diese Positionen besetzt. So kann sich der Spieler *Fros Tiger* nicht nur Torchancen über seine eigene Position (Feld 9) erarbeiten, sondern auch über das Nachbarfeld 8 zum Erfolg kommen.

Ähnlich verhält es sich bei Spieler *Ros Tiger*, der über die Felder 11 und 12 angreift und Tore erzielen kann. Die gleiche Aussage gilt für unbesetzte Felder der Verteidigungsreihe, die mit ihrer vollen Feldstärke verteidigen und die auch Konter fahren können.

7.3.4 Zeitweiser Verlust von Stärkepunkten

Wie jeder weiss, der schon einmal eine Mannschaftssportart betrieben hat, kann man eines Spiel selten ohne den Verlust von Kraft und Ausdauer überstehen. Das gilt ganz besonders für Eishockey, dass immerhin als die schnellste Mannschaftssportart der Welt gilt. So verlieren auch die Spieler bei Powerplay zeitweise Stärkepunkte, und zwar immer dann, wenn sie ein Sechstel absolviert haben. Pro Einsatz in einem Sechstel verliert jeder Spieler 2 Stärkepunkte, abgesehen vom Torwart, der während des Spiels nie Stärkepunkte verliert. Die Stärke regeneriert sich jedoch mit jedem Sechstel, in dem ein Spieler danach nicht eingesetzt wird, um einen Punkt.

***Beispiel:** Der Verteidiger *Lus Tiger* spielt im ersten Sechstel mit der Stärke 6. Nach Ablauf des Sechstels sinkt seine Stärke auf 4. Er pausiert im zweiten und dritten Sechstel, erhält so seine beiden verlorenen Stärkepunkt durch Regeneration zurück und kann im vierten Sechstel wieder mit der vollen Stärke von 6 Punkten verteidigen.*

Spieler, deren Stärke durch den zeitweisen Verlust von 2 Punkten unter 0 sinkt, können solange nicht eingesetzt werden, bis ihre Stärke wieder mindestens den Wert 0 erreicht hat.

7.3.5 Die Auswirkungen von Härte

Beim Einsatz von Härte kann es zu Verletzungen von Gegnern und eigenen Spielern kommen. Ausserdem kann es für Fouls Strafzeiten geben. Für jeden eingesetzten Härtepunkt (mindestens 1, höchstens 5) wird ermittelt, in welchem Sechstel seine Auswirkungen spürbar werden. Es spielt also keine Rolle, welcher Spieler einen Härtepunkt (HP) in welchem Sechstel erhält. Jeder im kompletten Spiel eingesetzte Spieler, abgesehen vom Torwart, kann die Auswirkungen eines HP zu spüren bekommen. Ist das entsprechenden Sechstel ersteinmal mit einem 6-seitigen Würfel ermittelt, würfelt der GM pro HP erneut mit einem 6-seitigen-Würfel, um den Spieler zu ermitteln, der von den Auswirkungen des HP getroffen wird. Dabei bestimmen die Zahlen von 1 bis 5 einen Spieler (gezählt wird von oben links nach unten rechts), bei einer 6 hat das Team Glück und der HP hatte keine Auswirkung. Die möglichen Folgen des Härteeinsatzes entnehmt ihr bitte folgender Tabelle:

Auswirkung	Folge	Würfelwurf (W20)	Chance in %
2-Minuten-Strafe	Feldstärke wird halbiert	1 – 7	35
5-Minuten-Strafe	Feldstärke wird genullt	8 – 11	20
eigener Spieler verletzt	Auswechslung, falls möglich, sonst ersatzlos entfernt	12 – 15	20
gegnerischer Spieler verletzt	Auswechslung, falls möglich, sonst ersatzlos entfernt - Penalty für den Gegner!	16 – 19	20
Matchstrafe	Spieler wird ersatzlos entfernt	20	5

7.3.6 Die Verletzungsdauer

Wird ein Spieler verletzt, wird mit einem 6-seitigen-Würfel ermittelt, wie viele Spiele er ausfällt, wobei die gewürfelte Zahl gleich der Anzahl der Spiele ist. Wird eine 6 gewürfelt, ist der Spieler so schwer verletzt, dass er sogar 1 Stärkepunkt einbüsst.

7.3.7 Die Ersatzspieler

Pro Spiel kann der Manager pro Reihe (V und S) je einen Ersatzspieler aufstellen, der bei einer Verletzung automatisch vom GM eingewechselt wird. Diese beiden Spieler dürfen im laufenden Spiel nicht bereits aufgestellt sein, sie sind reine Ersatzspieler und kommen nicht ins Spiel, wenn keiner ihrer Kollegen verletzt.

7.4 Der Torschuss

Hat ein angreifender Spieler die Hindernisse der gegnerischen Linien überwunden und hat dann noch mindestens einen Stärkepunkt zur Verfügung, kann er auf das gegnerische Tor schiessen. Stürmerchancen werden jedoch nochmals halbiert, bevor der gegnerische Goalie nach der Hartgummischeibe hechten darf.

Beispiel: *Stürmer Güns Tiger ist mit 8 Stärkepunkten auf ein Verteidigungsfeld der Stärke 4 getroffen. Also behält er 4 Stärkepunkte übrig, woraus geteilt durch zwei genau zwei Torchancen entstehen.*

Verteidiger-, also Konterchancen, werden nicht mehr halbiert, hier sind übrig behaltene Stärkepunkte gleich Torchancen! Es lohnt sich also unter Umständen auch mal, auf Konter zu spielen...

Die Chancen auf einen erfolgreichen Torschuss sind nicht von allen Schusspositionen gleich gut. Schiesst ein Spieler von der Mittelstürmerposition (Feld 4) auf das Tor, so besteht für ihn eine Chance von

$$100\% - (\text{Stärke des Torhüters} \times 10\%)$$

den Puck im Tor unter zu bringen.

Beispiel: *Der o.g. Stürmer trifft mit seinen 2 Torchancen auf einen Torwart der Stärke 6. Nach obiger Rechnung hat er für seinen Torschuss eine 40%-Chance auf einen Treffer.*

Hier braucht es dann etwas Glück, das Tor zu treffen, denn von da an übernimmt der Würfel und entscheidet, ob die Mannschaft jubeln oder sich über eine vergebene Großchance ärgern darf.

Von den anderen Positionen sieht die Chance auf einen Treffer etwas anders aus. Alle Schusschancen von allen möglichen Schusspositionen entnehmt ihr bitte folgender Tabelle:

Schussposition (Feld)	Chance auf ein Tor
4	100 % - (Stärke des Torhüters x 10 %)
3 und 5	90 % - (Stärke des Torhüters x 10 %)
1, 2, 6 und 7	80 % - (Stärke des Torhüters x 10 %)

Man sieht also, dass es das primäre Ziel der Verteidigung sein sollte, die Mitte zu decken, und das der Angreifer, in der Mitte zu Chancen zu kommen. Doch das ist weiss Gott nicht immer die beste Möglichkeit, zu Toren zu kommen...

7.5 Penalty

Vor jedem Spiel gibt der Manager seinen favorisierten Penaltyschützen an. Dieser schiesst dann alle im Spiel gepfiffenen Penalties für sein Team. Beim Penalty stehen die Chancen für den Schützen 70:30, egal, über welche Stärke er und der gegnerische Torwart verfügt.

7.6 Der Sieger eines Spiels

7.6.1 Meisterschaftsspiele

Sieger eines Spiels der Meisterschaftsrunde wird die Mannschaft, die innerhalb der regulären 60 Minuten mehr Tore als der Gegner erzielt hat. Sie erhält dafür nach der EHL-Regel 3 Punkte. Bei einem Unentschieden nach drei Dritteln gibt es eine Verlängerung; dazu würfelt der GM die Torchancen des letzten Sechstels nochmals aus. Das Team, das hier die meisten Tore erzielt, erzielt faktisch den Treffer zum „Sudden Death“ („Plötzlicher Tod“, im Fussball etwas humaner als „Golden Goal“ bezeichnet) und erhält 2 Punkte. Das Verliererteam erhält aber immer noch 1 Punkt. Steht es nach der Verlängerung weiterhin Unentschieden, kommt es zum Penaltyschiessen (siehe Regelpunkt 7.5). Die Schützen werden per Zufall ermittelt. Das Team, das von 5 Penalties die meisten verwandelt, siegt. Steht es nach 5 Penalties weiterhin Unentschieden, wird solange weiter geschossen, bis das erste Team verschießt. Nach dem Penaltyschiessen erhält der Sieger ebenfalls 2 Punkte, der Verlierer 1.

7.6.2 EHL-Pokalspiele

Der EHL-Pokal wird im K.O.-System ausgetragen. Es findet ein Spiel pro Runde zwischen den beiden Teams statt. Der Modus zur Ermittlung eines Siegers entspricht dem der Meisterschaftsspiele. Der Sieger kommt eine Runde weiter.

8. Die Finanzen

Wie bereits erwähnt hat man sich als Manager nicht nur um die sportlichen Angelegenheiten des Vereins zu kümmern, sondern auch um die Finanzen. Dabei sollte man immer darauf achten, dass das Vereinskonto in den schwarzen Zahlen bleibt bzw. nicht zu weit in die roten Zahlen rutscht (siehe Regelpunkt 5.4 Notverkäufe).

8.1 Das Starkapital

Jeder Verein beginnt mit einem Startkapital von € 20.000,- . Hat der Manager bei Vereinsgründung die Region *Alpenländer* gewählt, verfügt er sogar über ein Startkapital von € 22.000,- .

8.2 Die Grundeinnahmen

Die Grundeinnahmen stellen die Einnahmen dar, die jeder Verein durch Sponsoren, Werbung, Funk- und Fernseheinnahmen erhält. Sie hängen maßgeblich von der Spielklasse und dem aktuellen Tabellenplatz ab. Die Formel zur Berechnung der Grundeinnahmen **pro Team** lautet:

$$14 - \text{Spielklasse} - \text{Tabellenplatz} \times 1000$$

8.3 Die Zuschauereinnahmen

Die Fans sind die wichtigste Einnahmequelle eines jeden Vereins. Wie viele Zuschauer letztendlich ins Stadion kommen, hängt maßgeblich von der Grösse des Fanclubs der beiden Vereine ab.

8.3.1 Der Fanclub

Jeder Verein hat bei seiner Gründung 1000 Fans. Siege, Niederlagen und Serien verändern die Größe des Fanclubs. Zu jedem Spiel kommt der gesamte Fanclub des Heimteams und die Hälfte der Fans des Gastvereins. Bei einem Lokalderby oder Prestigeduell – beides wird vom GM vor der entsprechenden Partie angekündigt – erscheinen alle Fans beider Vereine.

8.3.2 Fanbewegungen

Nachfolgend alle Ereignisse, bei denen sich der Fanclub vergrößert oder verkleinert:

- Heimsieg + 20 Fans
- Auswärtssieg + 40 Fans
- Heimunentschieden: 0 Fans
- Auswärtsunentschieden: + 10 Fans
- Heimmiederlage: - 40 Fans
- Auswärtsniederlage: - 20 Fans
- Star kommt ins Team (durch Training oder Kauf): + 20 Fans
- Star verlässt das Team (durch Verkauf): - 20 Fans
- Kleine Siegesserie (3 Siege in Folge): + 30 Fans (einmalig)
- Grosse Siegesserie (5 Siege in Folge): + 50 Fans (einmalig)
- Saisonziel erreicht: +100 Fans
- Saisonziel verpasst: - 100 Fans
- Fans durch Pressemitteilungen: variabel
- Trainerentlassung/-neueinstellung: variabel

8.3.3 Der Eintrittspreis

Auch der Eintrittspreis hängt von der Spielklasse ab. In der Ersten Liga kann man nun mal höhere Preise verlangen als in der Dritten. Die Formel zur Berechnung der Zuschauereinnahmen **pro Team** sieht wie folgt aus:

$$\begin{aligned} \text{Heimteam:} & \quad 7 - \text{Spielklasse} \times \text{Fanzahl} \\ \text{Gastteam:} & \quad 7 - \text{Spielklasse} \times \text{halbe Fanzahl} \end{aligned}$$

8.4 Das Stadion

Bei Vereinsgründung verfügt der Verein über ein Stadion mit 2000 Plätzen. Für Unterhaltung und Instandhaltung der Arena muss der Verein pro Saison € 4.000,- aufwenden, die dem Vereinskonto spätestens am Ende der Saison automatisch belastet werden. Bei Vereinsgründung kann der Manager dem Stadion einen passenden Namen geben.

8.4.1 Ausbau des Stadions

Ist das Stadion zu klein, kann es in Hunderter-Schritten ausgebaut werden. Die Kosten dafür betragen € 2.000,- pro hundert Plätze. Die Unterhaltskosten für das grössere Stadion wachsen natürlich ebenfalls: pro hundert Plätze steigen die jährlichen Kosten um € 400,- , so dass ein Stadion mit 2100 Plätzen € 4.400,- kostet, eins mit 2200 Plätzen 4.800,- usw. usf.

8.5 Die Spielergehälter

8.5.1 Das Grundgehalt

Alle Spieler des Vereins erhalten ein Grundgehalt, ebenso wie der Trainer. Die Höhe des Gehalts richtet sich nach der Stärke des Spielers/Trainers. Dieses Gehalt wird ihnen pro Spiel gezahlt, egal, ob sie eingesetzt werden oder nicht. Pro Stärkepunkt erhält jeder Spieler/Trainer € 100,- als Grundgehalt. Ein Verein, dessen Mannschaft insgesamt über 60 Stärkepunkte zzgl. 2 Stärkepunkte des Trainers verfügt, zahlt also pro Spiel € 6.200,- Grundgehalt.

8.5.2 Die Punktprämie

Pro Punkt, den die Mannschaft in einem Spiel erhält, erhalten Spieler und Trainer eine Prämie. Pro Stärkepunkt erhält jeder Spieler/Trainer eine Prämie von € 20,- pro Punkt. Wie oben beschrieben erhält ein Team 3 Punkte für einen Sieg in der regulären Spielzeit, 2 Punkte für einen Sieg in der Verlängerung bzw. im Penaltyschiessen und 1 Punkt, wenn es in der Verlängerung bzw. im Penaltyschiessen verliert.

Ein Verein, dessen Mannschaft insgesamt über 60 Stärkepunkte zzgl. 2 Stärkepunkte des Trainers verfügt, zahlt für einen Sieg in der regulären Spielzeit (3 Punkte) neben dem Grundgehalt also € 3.720,- Punktprämie.

8.6 Scouts

Einmal pro Hin- und einmal pro Rückrunde kann jeder Verein einen Scout aussenden, um neue Nachwuchstalente ausfindig zu machen. Einen Scout auszusenden kostet € 1.000,- . Er kann nach einem bestimmten Spielertyp (Torwart, Verteidiger oder Stürmer) in einer der verschiedenen Regionen (siehe Regelpunkt 2.2 Die Region) suchen. Sucht er in der Region *Sonstige*, so schaut er sich auch in überseeischen Ligen um. Suchen zu viele Scouts in ein und der selben Region nach dem gleichen Spielertyp, wird das Angebot knapper und der Scout schlägt dem Manager nach seiner Rückkehr weniger oder gar keine möglichen Neuverpflichtungen vor. Man muss eben auch das Glück haben, dass der Scout gerade in dem Augenblick in einem Stadion ein Spiel anschaut, in dem ein guter Nachwuchsspieler sein Können zeigt.

8.7 Schulden und Kredite

Das Konto eines Vereines kann durchaus auch überzogen werden. Pro Runde werden hier jedoch 10% Überziehungszinsen fällig. Um von der EHL eine Lizenz für die nächste Saison zu erhalten, darf der Kontostand – € 10.000,- nicht überschreiten. Damit das nicht passieren kann, führt der GM nach einer Vorwarnung Notverkäufe durch (siehe dort), um den Spielbetrieb des Vereins aufrecht zu erhalten. Es ist allerdings auch möglich, dass sich Vereine untereinander Darlehen geben. Hier muss der GM jedoch seine Zustimmung erteilen

8.8 Sponsorenforderung

Hin und wieder kann es vorkommen, dass jeder Verein von einem Sponsor aufgefordert wird, Zwischenziele („Werde Herbstmeister!“) zu erreichen bzw. gewisse Aufgaben („Gewinne zwei Spiele in Folge!“) zu erfüllen. Erfüllt der Verein diese gestellte Aufgabe, winkt ein Sponsorbonus, der sofort ausgezahlt wird. Zudem kann es zu positiven bzw. negativen Fanbewegungen kommen.

9. Die Zugabgabe

9.1 Der ZAT

Der ZAT ist der „ZugAbgabeTermin“, das erste und heiligste Gebot eines Postspielers. Bis zu diesem Termin, der in jeder Auswertung veröffentlicht wird, muss der Zug eines jeden Managers beim GM eingegangen sein. Wer seinen Zug nicht pünktlich zum ZAT abgibt, fabriziert einen NMR.

9.2 Der NMR

NMR bedeutet „No Move Received“, also „keinen Zug erhalten“. Die Folgen eines NMR können verheerend sein. Der GM hat die Wahl, das Spiel einer NMR-Mannschaft gleich mit 0:5 gegen sie zu werten, die Aufstellung des letzten Spieles für die Auswertung zu verwenden, wobei alle Zusatzpunkte gestrichen werden, oder eine vor dem 1.Spieltag angeforderte NMR-Aufstellung ohne Zusatzpunkte zu verwenden. Nebenwirkungen eines NMR sind, dass man eine Trainingseinheit verpasst, nicht auf die Transferliste bieten kann etc.

9.3 Das ZAF

Das im Anhang befindliche Zugabgabeformular (ZAF) ist unbedingt zu verwenden. Es kann zum ZAT per Briefpost oder per Email an den GM übermittelt werden.

10. Pressemitteilungen

Es bereichert das Spiel sehr, wenn Manager Presserklärungen abgeben, die dann in der Auswertung abgedruckt werden. Dabei kann es um vergangene oder zukünftige Spiele gehen, um Spielertransfers, die Entlassung oder Verpflichtung eines neuen Trainers usw. usf. Man kann sich auch Pressegefechte mit anderen Managern liefern, dabei sollte der gute Ton jedoch gewahrt werden. Originelle Presseerklärungen können dazu führen, dass neue Fans dem Fanclub des Vereins beitreten.

11. Der GameMaster

Der GameMaster (GM) ist der Spielleiter. Seinen Anweisungen ist stets Folge zu leisten, er hat immer recht. Er wertet/würfelt die Spiele aus und erörtert Regelfragen. Er ist unparteiisch und steht allen Spielern gleichermassen mit Rat und Tat zur Seite. Das Spiel hat einige wenige Stellen, bei denen man sich auf sein Glück verlassen muss. Der GM hat kein Interesse daran, dem Glück des ein oder anderen Vereins nachzuhelfen. So, wie man sein Glück akzeptiert, sollte man es auch akzeptieren, wenn man mal Pech hat.