



Cash-United

Im Hitchhikers Zine to United

Vorbereitung zur 1. Saison

GM: Stef. Heyd, Am Hochsträß4, 89081 Ulm Tel/Fax:
0731-381641, eMail: Cash@18centers.de

ZAT: 6. September 2002

Warteliste: Michael Frenzel, Stephan Schön, Bernhard. C. Witt, Harry Tögel, Björn Schober, Holger Heiser, Tobias Große-Boyman, Olaf Albrecht, Frank Thomas, Stefan Gschwentner, Daniel Kessler, Dimitry Raab, Thorsten Menning;

Los geht's!

Alle die in den letzten Monaten Interesse bekundet haben, haben nun das Regelheft bekommen. Jetzt geht's endlich ans Aufbauen.

Für den Grundaufbau habe ich eine Anleihe bei Michaels Heavy genommen – mal schauen, was dabei rauskommt.

Die Teilnehmerzahl wird höchstwahrscheinlich nur für eine 12er Liga-Reichen. Vergeben werden die Teams bis zum ZAT in der Reihenfolge der Warteliste; wenn bis zum ZAT noch keine 12 Teams zusammen sind, dann werden die übrigen Teams in der Reihenfolge des Posteingangs vergeben.

Sollten noch mehr mitspielen wollen und bis zum 13. September mindestens 22 Teams gemeldet sein, so könnte es doch zwei Ligen geben (A und B).

Also hat jeder, der noch nicht auf der Warteliste steht und ein Team meldet, auch noch eine Chance zum Mitspielen!

Das Regelheft liegt vor und ist verbindlich; Hier noch mal in aller Kürze die wichtigsten Unterschiede zu üblichen United-Regeln:

- Trainings WP werden durch Geld ersetzt: Es gibt 700 DM Basiseinnahme und 300 DM pro erspielten Punkt; Trainiert wird wie üblich jedoch nun mit 300 DM/Stufe. Geld kann im Gegensatz zu WPs aufgespart werden.
- Alter I Feldspieler können mit 450 DM bis Stufe 11, mit 600 DM bis Stufe 12 und mit 750 DM bis Stufe 13 trainiert werden – aber auch nur um eine Stufe pro Runde und drei Stufen pro Saison.
- Spionage: Für je 250 DM kann man die detaillierten Aufstellungen der beiden beteiligten Teams an einem beliebigen Spiels der aktuellen Runde erhalten.
- Es können bis zu 3500 DM Schulden gemacht werden, der Zins beträgt aber 20% pro Runde!
- GM-Angebot gibt's wie üblich in Runde 1-7, Transfer-Liste ist bis Runde 8 möglich, die NL kauft bis Runde 9 Spieler, private Handel sind zeitlich unbeschränkt möglich.
- Steuer: Bei Zuwachs an Barvermögen in einer Saison muss $(\text{Gewinn}/100)^2$ Steuer bezahlt werden.
- Das Ligasystem ist „unten offen“, wenn die Warteliste nicht leer ist.
- Weiteres ist im Regelheft nachzulesen.

Jetzt also ans Aufbauen!

Hier noch schnell das allerwichtigste zum Teamaufbau:

- Die Teams werden zum Partiestart ähnlich wie bei Michaels Heavy-United gekauft.
- Es stehen jedem Manager **11.500 DM** zur Verfügung. Ein Überziehen dieses Betrags zum Aufbau ist nicht möglich.
- Spieler Alter tT kosten 400 DM (Stufe 1-3)
- Spieler Alter nT kosten 200 DM (Stufe 1-9)
- Spieler Alter I kosten 150 DM (Stufe 1-8)
- Spieler Alter II kosten 100 DM (Stufe 1-7)
- Spieler Alter III kosten 80 DM (Stufe 1-6)
- Hintermannschaftsspieler (T oder A) kosten natürlich das doppelte
- Ein Spieler mit einer zusätzlichen Feld-Qualifikation kostet 20% mehr, Spieler mit drei Qualifikationen sind beim Neuaufbau nicht erlaubt.
- Es müssen mindestens ein Torwart und 10 Feldspieler oder Ausputzer aufgebaut werden.
- Schulden können beim Neuaufbau nicht gemacht werden.
- Beim Aufbau nicht verbrauchtes Kapital wird nach Regel 9.2 als Gewinn besteuert ($\text{Rest} = \text{Rest} - (\text{Rest}/100)^2$) und steht dann ab Runde 1 dem Team zum Handeln und Trainieren zur Verfügung.
- Diese Regelung gilt nur für den Neustart der Partie. Bei einem im weiteren Spielverlauf evtl. nötigen Teamneuaufbau wird vom Spielleiter neu vorgegeben, wie viele WP zur Verfügung stehen und welche zusätzlichen Einschränkungen gelten.

Ich hoffe, damit ist im Wesentlichen klar wie's läuft. Für Fragen stehe ich natürlich noch zur Verfügung.

Von Euch hätte ich nun gerne bis zum ZAT:

- Einen Teamnamen
- Mindestens 11 nach oben stehenden Regeln aufgebaute Spieler.
- Ein Vereinswappen, Mannschaftsbild o.ä. für den Saisonbegleiter
- Einen Presstext (eigene Ziele, Mitteilungen an die Konkurrenz, ...) für den Saisonbegleiter.
- Kommentare, Fragen usw. an den Spielleiter.
- Und was Euch sonst noch so alles einfällt ...

Beim nächsten mal gibt's dann den Saisonbegleiter zur ersten Saison und dann kann's endlich losgehen ...

Nice Dice

