

<p>101 Alle Spieler müssen sich jederzeit an alle aktuell geltenden Regeln halten, und zwar in deren gerade gültiger Form. Zu Beginn jedes Spiels sind die Regeln der Ausgangskombination in Kraft. Diese Kombination besteht aus den (unveränderlichen) Regeln 101-116 und den (veränderlichen) Regeln 201-213.</p>	<p>102 Zu Spielbeginn sind die 100er-Regeln unveränderlich und die 200er-Regeln veränderlich. Regeln, die danach in Kraft gesetzt oder umgewandelt, d.h. von unveränderlichen zu veränderlichen gemacht werden und umgekehrt, können unabhängig von ihrer laufenden Nummer unveränderlich oder veränderlich sein, und Regeln der Ausgangskombination können unabhängig von ihrer Nummerierung umgewandelt werden.</p>
<p>103 Regeländerungen sind die folgenden Aktionen: 1. Verabschiedung, Aufhebung oder Änderung einer veränderlichen Regel; 2. Verabschiedung, Aufhebung oder Änderung einer Regeländerung; oder 3. Umwandlung einer unveränderlichen in eine veränderliche Regel oder umgekehrt. (Beachte: Diese Definition impliziert, dass wenigstens anfänglich alle neuen Regeln veränderlich sind. Unveränderliche Regeln können, solange sie unveränderlich sind, weder geändert noch außer Kraft gesetzt werden; veränderliche Regeln können, solange sie veränderlich sind, geändert oder außer Kraft gesetzt werden. Keine Regel ist grundsätzlich gegen Veränderung gefeit.)</p>	<p>104 Über alle ordnungsgemäß beantragten Regeländerungen wird abgestimmt. Sie gelten als angenommen, wenn und nur wenn sie die erforderliche Stimmzahl auf sich vereinigen können.</p>

105

Jeder Spieler ist stimmberechtigt.
Jeder Stimmberechtigte ist zur Teilnahme an allen Abstimmungen über Regeländerungen verpflichtet.

106

Jede beantragte Regeländerung muss aufgeschrieben werden, bevor über sie abgestimmt wird.
Wird sie angenommen, so ist sie in der zur Abstimmung stehenden Form verbindlich für das Spiel.

107

Keine Regeländerung darf eher in Kraft treten, als bis die Abstimmung, in der sie angenommen wird, beendet ist, auch wenn sie selbst ausdrücklich etwas anderes vorschreibt.
Keine Regeländerung gilt rückwirkend.

108

Jede eingebrachte Regeländerung soll zur Orientierung eine laufende Nummer (Ordnungszahl) erhalten.
Die Nummerierung soll bei 301 beginnen, und jede ordnungsgemäß eingebrachte Regeländerung erhält die nächste laufende Nummer, unabhängig davon, ob der Antrag angenommen wird oder nicht.
Wird eine Regel aufgehoben und später wieder in Kraft gesetzt, so erhält sie die Ordnungszahl des Antrags auf Wiedereinsetzung. Wird eine Regel geändert oder umgewandelt, erhält sie die Ordnungszahl des entsprechenden Antrags.
Wird eine Änderung geändert oder außer Kraft gesetzt, erhält die gesamte Regel, zu der sie gehört, die Ordnungszahl des betreffenden Antrags.

109

Regelumwandlungen, die unveränderliche zu veränderlichen Regeln machen, gelten als angenommen, wenn und nur wenn das Votum der Stimmberechtigten einstimmig ausfällt.

110

Veränderliche Regeln, die mit einer unveränderlichen Regel in irgendeiner Form unvereinbar sind, sind nichtig (außer sie beantragen deren Umwandlung).
Regeländerungen, durch die unveränderliche Regeln zu veränderlichen Regeln umgewandelt werden, treten nur dann in Kraft, wenn sie ausdrücklich feststellen, dass sie auf die Umwandlung abheben.

111

Wenn eine Regeländerung in der eingebrachten Form unklar, zweideutig, paradox oder spielfeindlich ist, wenn sie nachweislich aus zwei oder mehr miteinander vermischten Regeländerungen besteht, wenn sie nichts Neues bringt, oder sonstwie von fragwürdigem Wert ist, dann können die anderen Spieler vor der Abstimmung Änderungsanträge einbringen oder gegen den betreffenden Antrag sprechen. Für diese Debatte muß eine angemessene Zeit zur Verfügung gestellt werden.
Der Antragsteller bestimmt die endgültige Form in der der Antrag zur Abstimmung steht. Er legt auch die Zeitdauer für Debatte und den Zeitpunkt der Abstimmung fest, wenn hierfür nicht ein Richter beauftragt wurde.

112

Gewinner des Spiels ist, wer n Punkte erreicht hat; ein anderes Kriterium ist nicht zulässig. Variiert werden darf allerdings die Größe von n und die Methode des Punktesammelns; ferner dürfen Regeln, nach denen der Gewinner ausgemacht wird, wenn das Spiel sich festgefahren hat, in Kraft gesetzt und (solange sie veränderlich sind) geändert oder außer Kraft gesetzt werden.

113

Einem Spieler steht es jederzeit frei, das Spiel aufzugeben statt weiterzuspielen oder sich eine Spielstrafe zuzuziehen.

Eine Strafe, die nach Ansicht des von ihr betroffenen Spielers schlimmer ist als Verlieren, darf nicht verhängt werden.

114

Es muss jederzeit wenigstens eine Regel veränderlich sein.

Die Verabschiedung einer Regeländerung darf nie prinzipiell unzulässig werden.

115

Änderungen von Regeln, die die Zulässigkeit oder Modalitäten von Regeländerungen festlegen, sind ebenso zulässig wie andere Regeländerungen.

Zulässig sind auch solche Regeln, die ihre eigene Rechtskraft ändern oder aufheben.

Es gibt keine Regeländerung und keinen Spielzug, der nur aufgrund der Selbstbezüglichkeit oder Selbstanwendung einer Regel unzulässig wäre.

116

Alles, was nicht ausdrücklich durch eine Regel verboten oder vorgeschrieben ist, ist erlaubt, ausgenommen allein die Regeländerungen: Sie sind nur zulässig, wenn eine Regel oder Regelkombination sie ausdrücklich oder stillschweigend gestattet.

201

Die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn, und zwar jeder eine ganze Runde.
Keine Runde darf übersprungen oder abgegeben werden, auch nicht teilweise.
Jeder Spieler beginnt mit null Punkten.

202

Eine Runde hat zwei Teile, die in dieser Reihenfolge nacheinander ablaufen:
1. der Spieler beantragt eine Regeländerung und lässt über sie abstimmen;
2. er würfelt einmal und zählt das Würfelergebnis zu seinem Spielergebnis hinzu.

203

Eine Regeländerung gilt als angenommen, wenn und nur wenn das Votum der Stimmberechtigten einstimmig ausfällt.
Wenn diese Regel nicht bis zum Ende der zweiten kompletten Runde von Spielrunden geändert worden ist, ändert sich dahingehend, dass nur eine einfache Mehrheit notwendig ist.

204

Immer wenn eine Regeländerung ohne einstimmiges Votum angenommen worden ist, erhält jeder Spieler, der gegen den erfolgreichen Antrag gestimmt hat, 10 Punkte.

205

Eine angenommene Regeländerung tritt uneingeschränkt in Kraft, sobald die Abstimmung, in der sie verabschiedet wurde, beendet ist.

206

Wird ein Antrag auf Regeländerung abgelehnt, so werden dem Antragsteller 10 Punkte abgezogen.

207

Jeder Spieler hat genau eine Stimme.

208

Gewinner des Spiels ist, wer als erster 100 (Plus-)Punkte erreicht hat.

209

Es darf nie mehr als 25 veränderliche Regeln geben.

210

Spieler dürfen sich über zukünftige Regeländerungen nur dann absprechen oder beraten, wenn sie zur selben Mannschaft gehören.

211

Im Fall eines Konflikts zwischen zwei oder mehr veränderlichen bzw. zwei oder mehr unveränderlichen Regeln hat die Regel mit der niedrigsten Ordnungszahl den Vorrang. Enthält mindestens eine der konfligierenden Regeln die ausdrückliche Feststellung, dass sie sich einer anderen Regel bzw. einem anderen Regeltyp unterwirft oder dass sie Vorrang hat vor einer anderen Regel (bzw. einem anderen Regeltyp), dann soll die Frage des Vorrangs durch diese Bestimmungen und nicht durch die numerische Reihenfolge entschieden werden. Machen zwei oder mehr Regeln einander den vor- oder nachgeordneten Status streitig, so muss erneut die numerische Reihenfolge den Ausschlag geben.

212

Wenn sich Spieler uneinig über die Zulässigkeit eines Spielzuges oder über die Interpretation bzw. Anwendung einer Regel sind, wird der vorhergehende Spieler zum Richter ernannt und ermächtigt, die Streitfrage zu klären. Dieser Prozess heißt: Das Gericht anrufen. Uneinigkeit im Sinne dieser Regel besteht dann, wenn ein Spieler auf seinem Standpunkt beharrt. Wenn das Gericht angerufen worden ist, darf der nächste Spieler mit seiner Runde erst beginnen, wenn die übrigen Spieler mehrheitlich zugestimmt haben. Der Richterspruch kann von den anderen Spielern nur durch ein einstimmiges Votum aufgehoben werden, das noch vor Beginn der nächsten Runde gefällt werden muß. Wird ein Richterspruch aufgehoben, wird der rechte Nachbar des Richters zum neuen Richter in dieser Streitfrage und so fort, mit der Ausnahme, dass kein Spieler während der eigenen oder während der Spielrunde eines Spielers aus der eigenen Mannschaft als Richter fungieren darf. Wird ein Richter nicht überstimmt, so entscheidet er bis zum Beginn der nächsten Runde alle aus dem Spiel resultierenden Streitfragen, auch solche, die die eigene Rechtmäßigkeit und Rechtsprechung als Richter betreffen. Neue Richter sind an die Entscheidungen der früheren Richter nicht gebunden. Allerdings können sie nur solche Streitfragen entscheiden, über die die Spieler aktuell uneins sind und die den Ablauf der Runde betreffen, in der das Gericht angerufen wurde. Jede richterliche Entscheidung muss sich an alle gerade geltenden Regeln halten; sagen die Regeln zu dem in Frage stehenden Punkt nichts oder nur Widersprüchliches bzw. Unklares aus, so soll der Richter sich vom Geist des Spiels und der Spielrunde leiten lassen.

213

Werden die Regeln so geändert, dass nicht weitergespielt werden kann, oder lässt sich die Rechtmäßigkeit eines Spielzuges nicht mit endgültiger Sicherheit feststellen, oder kann auch das beste - nicht überstimmte - Urteil des Richters nichts daran ändern, daß ein Spielzug gleichermaßen recht- wie unrechtmäßig erscheint, so ist der Spieler, der als erster seine Runde nicht zu Ende bringen kann, Gewinner des Spiels.

Diese Regel hat Vorrang vor jeder anderen, durch die der Gewinner ermittelt wird.

