

POLITIKO

JackpotRace um Politik, Geld und Macht

Werkgegenstand:

Ein elektronisches Unterhaltungsspiel mit Quiz, Lern-, Spannungs- u. Gewinnfunktionen, durch autom. elektrische Auslösung der Fortuna Aktionsscheibe (oder LED Generator) mit nicht vorhersehbarem oder beeinflussbarem Ergebnis.

Ziel des Spieles ist es, als Erster*, den Jackpot zu erreichen u. zu knacken, viele Stimmrechte und GoRas (Golddrands) anzuhäufen, sowie das höchste politische Amt zu erreichen.

Ist der Jackpot geknackt, zählen alle in Ihren Kassenbestand (Stimmrechte je 5 x Multiplikator= Goras) und GoRas zählen gleichermaßen). Der Akteur* mit dem größten Kassenbestand wird *, Präsident*, Kanzler*. (Regierungschef je nach Landesverfassung)

Die Einnahmen können stark erhöht werden, in dem die Akteure* Stimmrechte kaufen, um dann je 5 Stimmrechte in eine höhere Politikhierarchie aufzusteigen und dann multiplizierte Einnahmen erzielen.

In der Nähe des Jackpots gibt es eine „Endspurtstrecke“, die verengt die spurteten Akteure enger zusammenführt, um viele schlagenden Züge zu ermöglichen. Es gibt aber auch weiß umrandete Spielfeldöffnungen. Hier können Akteure unbehelligt (kein schlagen möglich) vor anderen Akteuren 1 Runde aussetzen.

= alle Geschlechter. Alter: Stufe, 1 ab 11 Jahren, Stufe 2, 6-10 Jahre, mit angepassten Fortunakarten. Der Spielleiter kann auch Akteur* sein.

Zubehör: 1 Spielfeld: Elektronische (5 Volt-Usb-Kabel) Race-Spielplatte mit 2 Fortunascheiben (oder lekt. Generrator mit LED-Anzeige) und Themamotiv auf der Spielfläche. 1 DIGIWÜ (Batterie 9 Volt), 8 Teilnehmer, (Akteur*)-Figuren, 8 Akteur*Kassen mit je 7 Golddrands (GoRas). Jackpotbehälter mit einem Gewinn bestückt (Golddrands o. Kino-, Buchgutschein, Tafel Schokolade, 1 Fl. Obstsaft, je nach dem was Sponsoren so springen lassen) usw. Spielleiter*Kasse mit 30 Golddrands, 30 Stimmrechten, 16 Hierarchieplaketten mit Multiplikator. FORTUNA Karten:

20 Ereigniskarten, grün (E), 20 Quizkarten, blau, (Q), 20 Fachwissenkarten, rot (F)
10 Umweltkarten, hellblau (u).

Regelwerk:

Der zweitälteste Teilnehmer wird Spielleiter verwaltet den Jackpot u. die Spielleiterkasse. Er entscheidet vorher und bringt eine entsprechende Plaketten (Parteilmitglied, Bürgermeister usw. an. Jeder Akteur* erhält 1 (2-3) farbige Akteurfiguren, 1 Kasse mit 7 GoRas und stellt die Figur(en) auf den Startpunkt gemäß seiner Startnummer. Die Figuren haben ab dort den Vornamen des Akteurs. Jeder Teilnehmer ist beim Start ein normaler Bürger* (Akteur*). Der Akteur bewegt sich auf dem Spielfeld in **jede** Richtung (also auch diagonal oder 2 Feld gereaus und 1 Feld nach rechts oder links, oder diagonal.

Die blaue Linien (Mauer darf er nicht überspringen, sondern muss diese umspielen. Der Akteur locht seine Figur nur beim +1,+2 oder+3 -Ergebnis beim digitalen Würfel beim Vorwärtsgang immer mit dem Metallteil (das Gegenteil heißt Kopfüber) nach unten ein und hat innerhalb von 5 Sekunden seine Spielfigur aus dem Feld zu nehmen und umgekehrt (mit dem Kopf nach unten) wieder einzulochen. Ansonsten 1 GoRa Strafe.

Beim Einlochen kann sich (je nachdem welche Spielfeld-Öffnung der Akteur erwischt) die Fortunascheibe/LED-Generatorin Drehung versetzen. Diese bleiben dann unbeeinflussbar, in einer bestimmten Position stehen. Dfer Akteur kann beim Einlochen nicht erkennen ob Fortuna ausgelöst wird oder nicht. Man könnt nach häufigem Spiel, sich gewisse Positionen, die Fortuna-Kontakt auslösen merken und diese benutzen.

Dies kann der Spielleiter unterbinden, in dem er die Spielfläche (durch lösen zweier Abstandsschrauben (nach häufigem Spiel) 1-3 cm dreht. Alle Positionen sind damit verändert. Der Pfeil auf der oberen Scheibe zeigt den Gewinn mal Multiplikator je nach politischem Status oder Zahllast von Golddrands (GoRa) an.

Die untere Scheibe und zeigt entweder die zu tätige Aktion an, oder Feld mit der Anzahl Schritte nach vorn (Metall nach unten) oder das Jokerfeld (Akteur* kann wählen aus welchem Kartenfeld er eine Karte ziehen möchte). Nach vorn heißt immer, in Richtung Jackpot, zurück heißt immer, in Richtung weg vom Jackpot.

Bei richtiger Antwort auf Fragen erhält der Teilnehmer* 1 Goldrand.

Mit je 5 Stimmrechten kauft der Akteur* sich eine bessere politische Stellung ein. Jede Verbesserung der Stellung ist mit einem Multiplikator versehen. Z. B. nach Zahlung 5 GoRas an den Spielleiter* erhält er dafür 5 Stimmrechte und ist ein Parteimitglied geworden, erhält eine entsprechende Plakette mit dem Vermerk des Multiplikators. Der Multiplikator bewirkt bei jeder Zahlung nach Gewinn mit der oberen Fortunascheibe, dass sich die Summe um den Faktor des Multiplikators erhöht. Er kann nun weitere Stimmrechte erwerben und sich rangmäßig hoch kaufen. Die Stimmrechte sind begrenzt auf eine bestimmte Anzahl Einheiten. Es kann also nicht jeder Akteur* zu jeder Zeit noch Stimmrechte erhalten. Wenn diese vergeben sind, besteht kein Anspruch mehr auf Stimmrechte.

Multiplikatoren: Bürger, hellblau, Parteimitglied, grün x 2 (Stimmrechte), Orstsbeirat, rosa x 3 (Stimmrechte), Bürgermeister, blau x 4 Stimmrechte, Abgeordneter im Landtag MDL, orange x 5, Abgeordneter im Bundestag MDB, rot x 6. Die nächste Hierarchie ist immer zusätzlich zahlbar und die untere Hierarchie an den Spielleiter zurück zugeben (unentgeltlich). Der Akteur kann also nur 1 politische Position innehaben. also z.B. der MDL. Falls der Teilnehmer Geld benötigt, kann er Stimmrechte verkaufen, immer dann, wenn er am Spiel ist. Der Preis mit anderen Teilnehmern muss er aushandeln. Die Bank darf nur für 5 Stimmen, 3 Goldrand zahlen). Bei der Jackpotabrechnung weist das Stimmrecht 5 (x Multiplikator), also z.B. der Bürgermeister hat 5 Stimmrechte x Multiplikator 4 =20 GoRas als Kapitalnachweis zusätzlich zum Barkapital. Bei einer Pleite (Kasse leer) scheidet der Akteur* aus.

In Arbeit: Updates (Technik kann weiter verwandt werden):

YACHTIKO
GALAXIKO
VALDIVIKO
TROPHYKO

Jackpot SailRace „ Around the Wolrd“
Jackpot WeltallRace „ Neue Schatz- u. Touristdestination“
Jackpot TiefseeRace „10.000 m tief, zu den Schätzen“
Jackpot HorseRace „ Schnappt Dir die Blue Trophy“

Natürlich mit thematisch angepassten Ereignis-u. Fachwissenskarten.

Als DBGM DP 20 2024 000481.3 beim Deutschen Patentamt eingetragen und geschützt

**Copyright: Pitt Fischer Alexandrinenstr. 21 19055 Schwerin
+49 (0)152 347 771 67 11.03.2024 Video unter www.xx199.de.**

Produktions/Vertriebshinweis: Änderung an der Spielfläche. Die Figureneinstecköffnungen (in vertikaler u. horizontaler Linienanordnung) werden nur noch ca. 4-6 mm Durchmesser groß sein. Dadurch längere Spielzeit. Alle Bauteile für die Produktion sind serienmäßig erhältlich. Spielfiguren könnten thematisch gestaltet, neu gefertigt werden. Ausführung der Spiele in einfacher preisgünstiger Pappe, Wellkarton Metallfolienausfertigung, oder repräsentativ, luxuriös auch als Geschenk, Firmenpräsent für Erwachsene, Bootssportler, Pferderennliebhaber usw. mit den Materialien, Niro, Holz-Niro, Holz-Kupfer, Mahagoni/Messing usw. Damit könnten zusätzliche Vertriebskanäle wie Shipshandler, Präsentvertriebe usw. bedient werden.

