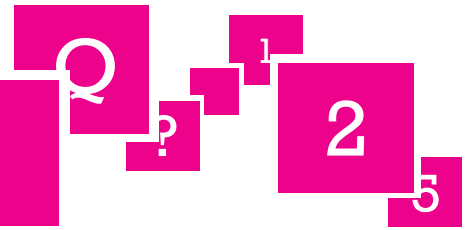


Das MMP Brettspiel



Das Brettspiel besteht, wie auch der MMP Studiengang aus fünf Themenschwerpunkten besteht. Es sind dies die Vertiefungen TV, Radio, Event, Web und Corporate Communications. Die fünf Vertiefungen, auch Majors genannt sind auf dem ausdrückbaren Spielbrett in verschiedenen Farben gekennzeichnet. Im Zentrum des Spiels steht der Digezz-Raum. Die regelmässig wiederkehrenden Digezztage sind Ausgangspunkt für die Ausflüge in die verschiedenen Majors.

Spielausrüstung:

Für das Spiel werden folgende Materialien und Geräte benötigt:

- 1 Ausgedrucktes Spielbrett (4 DIN A4)
- entsprechende Anzahl ausgedruckte Spielfiguren
- 1 Würfel (1-6)
- Laptop oder Smartphone für Spielcountdown und Zufallsmeldungen
- Papier und Bleistift

Vor dem Spiel:

- Spielfeld ausdrucken und zusammenkleben.
- Spielfiguren ausdrucken, ausschneiden und zusammenkleben.
- Quiz- und Duell-Karten ausdrucken, ausschneiden und auf dem Spielfeld platzieren

Ziel des Spiels:

Es gewinnt der oder die SpielerIn, der/die nach Ablauf der Zeit auf den Ausflügen in die unterschiedlichen Vertiefungen bei der Beantwortung der Wissensfragen und bei den Duellherausforderungen am meisten Punkte gesammelt hat.

Spielstart:

Es beginnt der oder die SpielerIn, mit der Spielfigur XY. In welchen Vertiefungsbereich man startet entscheidet der Würfel.

- 1 = Event
- 2 = TV
- 3 = Radio
- 4 = Web
- 5 = Corporate Communications
- 6 = Digezz

Falls eine 6 gewürfelt wird, heisst das, sämtliche Projekte und Arbeiten bleiben einen ganzen Tag lang aussen vor und du musst eine Runde warten, bis du wieder in den regulären MMP-Alltag starten und Punkte sammeln kannst. Falls eine der 5 Vertiefungsrichtungen gewürfelt wurde darf durch einen zweiten Wurf des Würfels die entsprechende Zahl in den Major vorgerückt werden.

Konvergenz muss sein:

Damit das Spiel, wie auch der MMP-Alltag spannend und unberechenbar wird, erscheinen je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad in kleineren oder grösseren unregelmässigen Abständen Meldungen auf dem Bildschirm des Laptop, welche den Spielverlauf für alle, oder einen Teil der SpielerInnen. Der Bildschirm sollte für alle Mitspieler im Blickfeld liegen und die Lautsprecher sollten eingeschaltet sein.

Zur Onlinespielunterstützung geht's hier:
www.digezz.ch/projekte/mmp-the-game

Während des Spiels:

Spezialfelder:



Die **Quiz-Felder** sind mit einem „?“ auf dem Spielbrett gekennzeichnet. Derjenige oder diejenige SpielerIn, welcher vor dem aktuell agierenden Spieler an der Reihe war, nimmt die oberste Karte vom Stapel der Quizfragen und liest diejenige Frage aus der Major vor, in dem sich der Spieler befindet. Je nach Schwierigkeit der Frage gibt es bei richtiger Antwort mehr oder weniger Punkte (Auf der Quizkarte vermerkt).



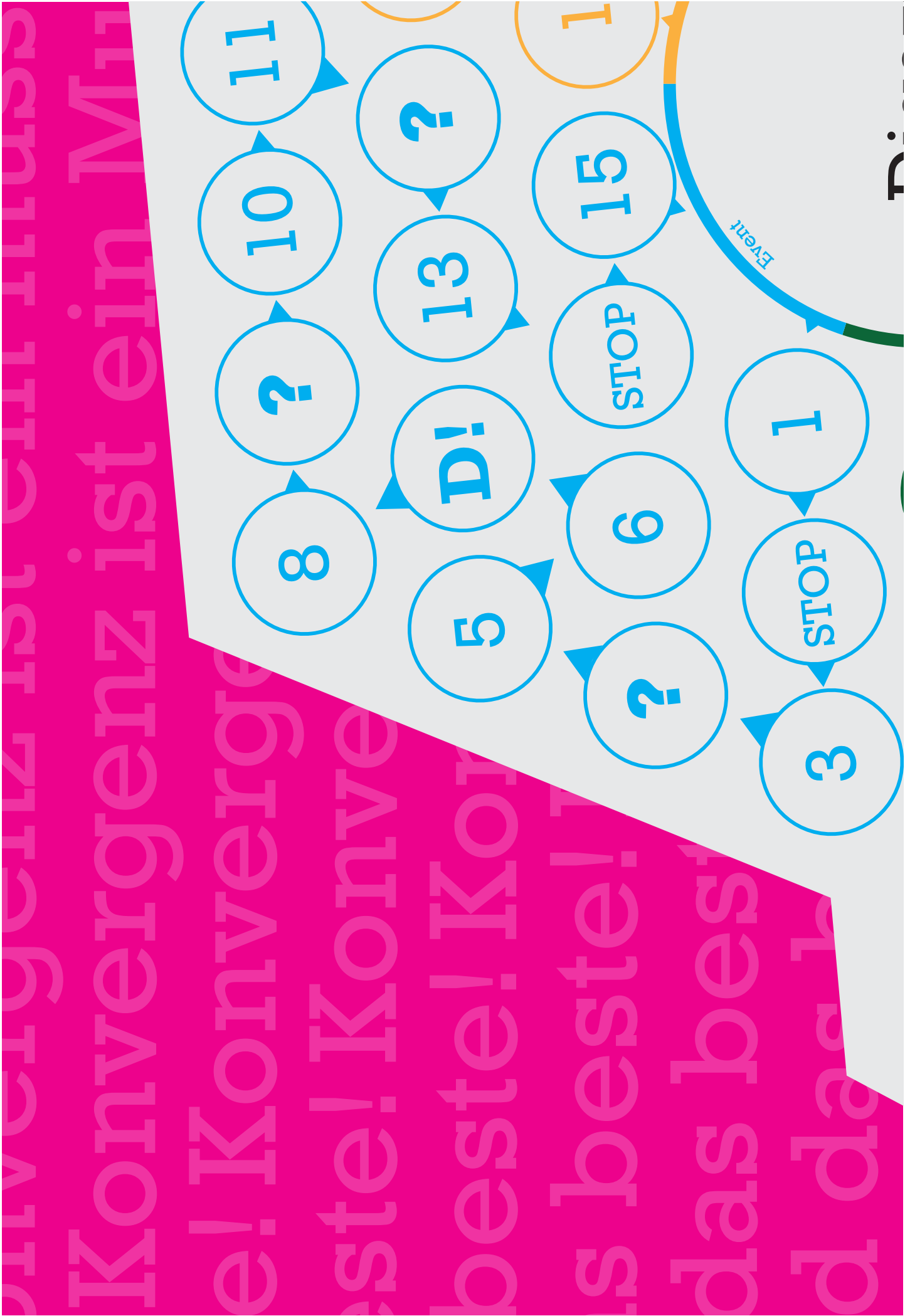
Die **Duell-Felder** sind mit einem „D“ auf dem Spielbrett gekennzeichnet. Derjenige oder diejenige SpielerIn, welche mit der Figur auf diesem Feld gelandet ist, nimmt die oberste Karte vom Duell-Stapel und muss sich der Aufgabe auf der Karte widmen und sie in der vorgegebenen Zeit lösen. Die anderen Spieler werden zur Jury und entscheiden, ob die Herausforderung genügend oder ungenügend gelöst wurde.

Ein Duell zwischen zwei SpielerInnen findet statt, wenn eine Spielfigur einen Mitspieler oder eine Mitspielerin überholt. In diesem Fall wird die oberste Karte des Duell-Stapels aufgedeckt und beide Spieler müssen die Aufgabe während der angegebenen Zeit lösen. Wiederum bilden die weiteren Mitspieler die Jury. Wer die Aufgabe schlechter gelöst hat, muss zurück in den Digezz-Produktionsraum. Die Punkte aus dem Duell gehen an den Gewinner.



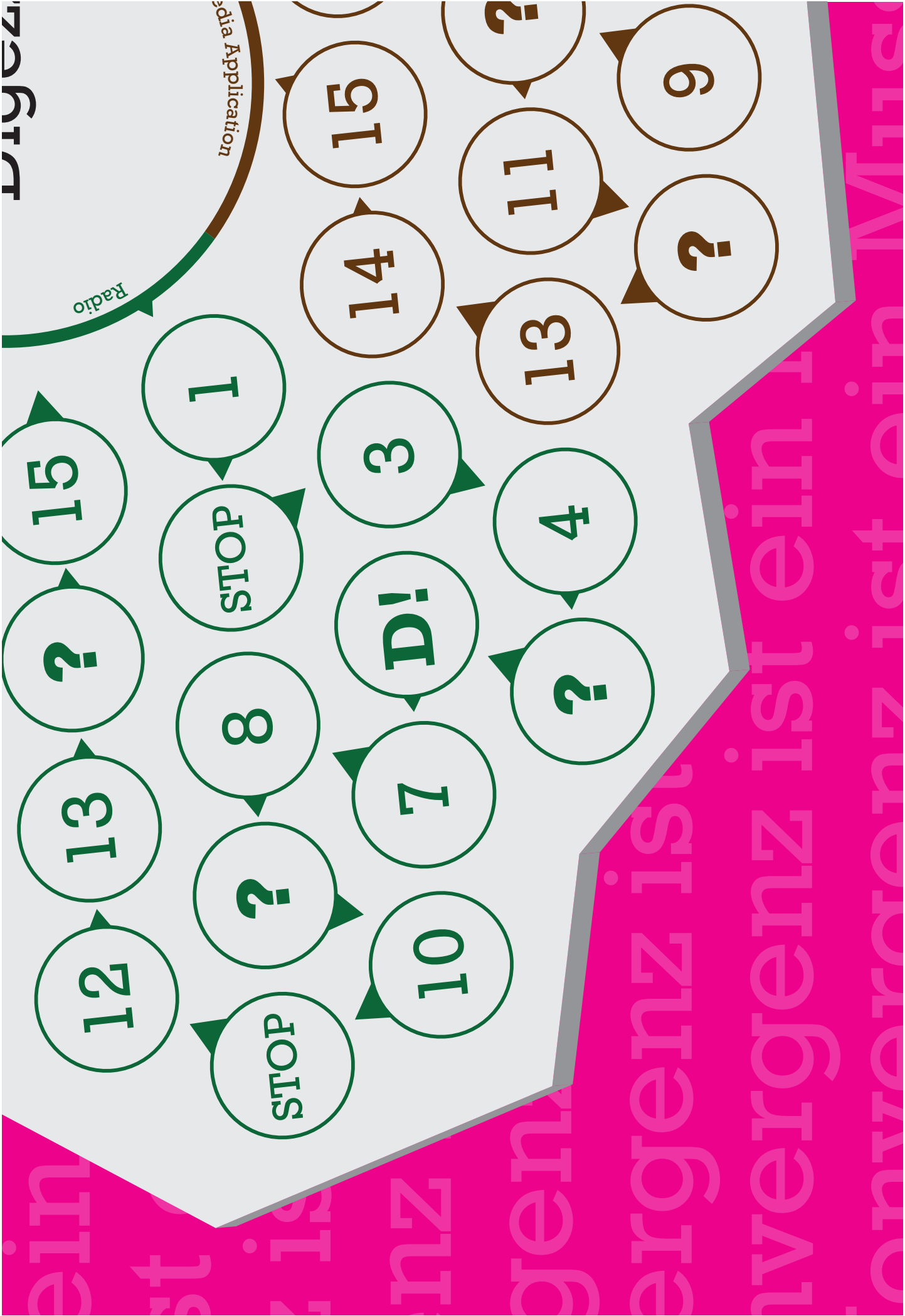
Auf einem **Stop-Feld** gelandet? Einmal mehr hast du deine guten Vorsätze in den Wind geschossen und alles bis zur letzten Sekunde hinausgeschoben. Jetzt musst du sogar den Unterricht sausen lassen, um deine Arbeiten doch noch bis zur Abgabefrist fertigzustellen. Eine Runde aussetzen.







Duell



SPIELFIGUREN

