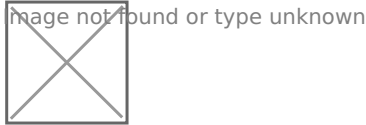


Internationales Grosskönigreich MARON-ZILDA

Beitrag von „Maron III.“ vom 5. Juni 2016, 19:02



Internationales Großkönigreich Maro-Zilda

Hallo!

Ich stelle euch meine neue Gründung einer Mikronation vor: Das internationale Großkönigreich Maro-Zilda! Die Nation ist noch ganz frisch und neu, das bedeutet, es gibt noch jede Menge Spielraum für die Simulation und die Ausgestaltung. Die ersten neun Spieler, die sich anmelden, erhalten ein eigenes Königreich und den Titel König/Königin! Ausländische Diplomaten sind zudem Hoch willkommen! Der Audienzsaal für die wurde bereits eingerichtet!

Das internationale Großkönigreich Maro-Zilda besteht aus den 9 Königreichen Maro, Ost-Mar, Nord-Zilda, Mittel-Zilda, Süd-Zilda, Ost-Zilda, Neu-Zilda, Zilda-Mar und Enigmo. Das Großkönigreich besteht zudem aus 45 Provinzen, in jedes königreich hat 5 Provinzen. In Süd-Zilda heissen die Provinzen Distrikte (das aus historischen Gründen). Das Grosskönigreich ist ein Bundesstaat, das heisst jedes Land/Königreich hat ein eigenes Parlament, eigene Gesetze usw. Der Großkönig ist für die Steuern, die Schulen, die Gesetze und das Militär zuständig.

Name: Internationales Grosskönigreich Maro-Zilda

Forum: <http://maron-zilda.forumieren.org>

Homepage: kommt

Gründung: 421 v. Chr. die Königreiche Maro und Zilda schliessen sich zu einem Bund zusammen

sim-on Gründung: 5. Juni 2016

Nationalhymne: Das Lied der Zilden
Staatstier: mittelmarischer Langhaarelefant
Nationalsport: Elefantenpolo
Nationalgericht: Kartoffelpuffer
Einwohner: 300'000'000
Hauptstadt: Ganhardymon-City
Staatsoberhaupt: Maron III.
Währung: Zilda-Dollar
Königreiche: 9
Provinzen: 45

Karte: Maro Zilda ist auf keiner Karte, sondern auf einem schwimmenden Kontinent zwischen beiden Karten (Bürger aus Nationen von beiden Karten können so einreisen)

Parlament (auf Bundesebene): Hoher Rat (400 Mitglieder) jedes Königreich wählt 30 Mitglieder und der Kanzler ernannt 100. Der Kanzler ist der Präsident des hohen Rats. Die Mehrheit der Könige (5) können gegen ein Gesetz vom Parlament ein Veto einlegen. Der Großkönig kann das Veto überstimmen. Wenn das Verfassungsgericht es beschliesst, ist die Überstimmung ungültig
Regierung: Der Großkönig ernannt den Kanzler. Weitere Minister für Innen, Aussen, Wirtschaft und Verteidigung Der Grosskönig kann den Kanzler jederzeit entlassen!

Gericht: Das Verfassungsgericht von Maro-Zilda besteht aus neun Mitgliedern. (amtszeit 4 Monate) jeder König ernannt ein Richter

Großkönig: Der Hohe Rat wählt den Großkönig. Nur Könige in einem der 9 Königreiche können gewählt werden! Für eine wahl braucht es 3/4 aller Stimmen

Militär: Der Kanzler führt das Militär in Friedenszeiten, der Großkönig im Krieg. Die Armee von Maro-Zilda besteht aus der Grossköniglichen Garde, dem Heer, der Luftwaffe und der Marine sowie aus den strategischen Atomstreitkräften (U-Boote)

Klima/Vegetation: 80 % des Staatsgebietes ist von tropischem Wald bedeckt. 99 % der Einwohner leben in den großen Städten. Landwirtschaftliche Produkte werden importiert und auf künstlichen Inseln vor der Küste gepflanzt. Südlich des Landes liegt eine unerforschte grosse Wüste, die aber nicht zum Staatsgebiet gehört (die Grenze geht entlang des Waldrandes)

Technologie: Die Technologie entspricht meistens der Gegenwart. Jedoch gibt es keine Flugzeuge, sondern nur Luftschiffe und Ballone. Es gibt kein Internet und das Landwirtschaftsministerium kennt hoch entwickelte Technologien zur Anpflanzung von Mais und Kartoffeln auf dem Meer.

Simulationskonzept: Jeder Mitspieler kann vier HIDs haben und sowiele NIDs er will

Stimmrecht: nur die HIDs. Großkönig und Kanzler müssen HIDs sein. Eine schicksals-ID postet regelmässig Zufallsereignisse (Sturm, Revolution, Vulkanausbruch, Rohstoffknappheit) um die Sim anzukurbeln. Die Ereignisse werden von einem Zufallsalgorithmus ausgewählt.

liebe Grösse:

Ihr Maron III.