



Spielregeln

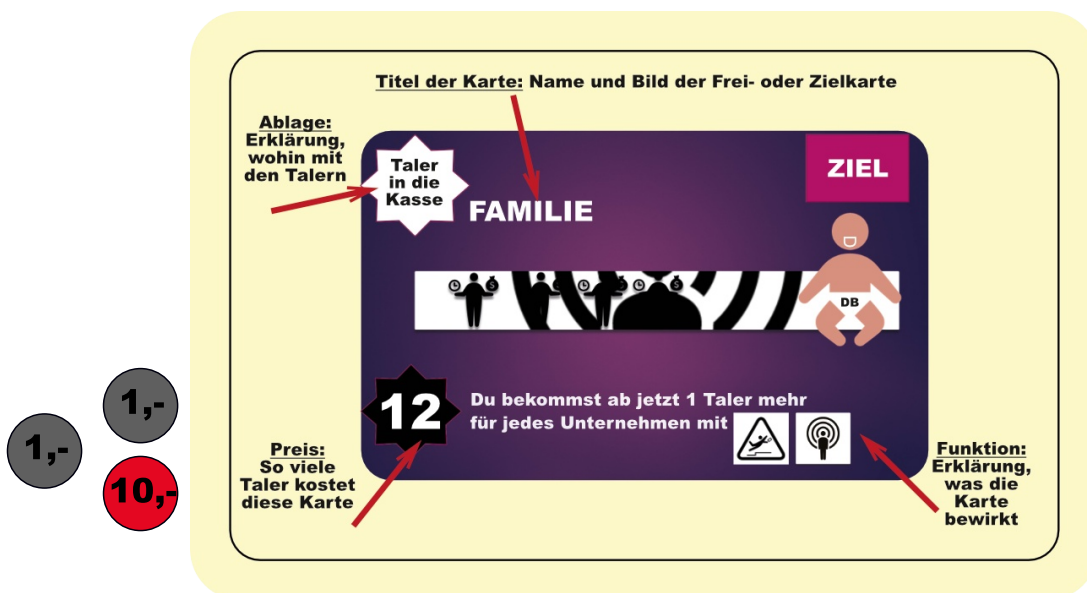
Hintergrund dieses Spiels:

Bei Monopoly® gewinnt man, indem man alle anderen Spieler bankrott gehen lässt und am besten so viel Besitz wie nur irgendwie möglich für sich ergattert. Das Recht des Stärkeren wird uns oft schon von Kindesbeinen an gelehrt. Sicher – man kann durch eine solche Strategie weit kommen. Ein Blick in die Geschichtsbücher oder auf den aktuellen Verlauf der Dinge spricht Bände. Was aber, wenn man anders denkt? Ist ein “Anti-Monopoly“ möglich? Klappt das? Kann man – nur so als Gedanke – gemeinsam stark sein? Gemeinsam reich sein? Kann man sich vor Ausbeutung schützen? Ganz, ohne ein Leid anderen Menschen zufügen zu müssen?

Um genau diese Frage geht es bei diesem Spiel. Erstaunlich realitätsnah, mit unterschiedlichen zielführenden Strategien und so manchem Aha-Effekt, basiert sie auf der – über einem Jahrhundert alten – Idee von Rudolf Diesel: Dem Solidarismus.

Ziel des WIRKRAFT-Spiels:

Das Ziel des Spiels ist das Erreichen aller 4 Lebensziele. Diese werden symbolisiert durch die Ziel-Karten. FAMILIE, KONSUM, FRIEDEN und PARTNER. Die Zielkarten können einzeln in beliebiger Reihenfolge für den jeweils auf der Karte im Stern angegebenen Preis aktiviert werden.



Hinweis: Die Zielkarten sind bei Erhalt zunächst inaktiv - man sieht die Lebensziele vor sich, die man gern erreichen möchte. Die Karte aktiviert/das Lebensziel erreicht wird durch Zahlung der auf der Karte angegebenen Menge Taler. Das erreichte Ziel wird für alle kenntlich gemacht, indem man die entsprechende Ziel-Karte mit dem grünen Markierstein kennzeichnet.



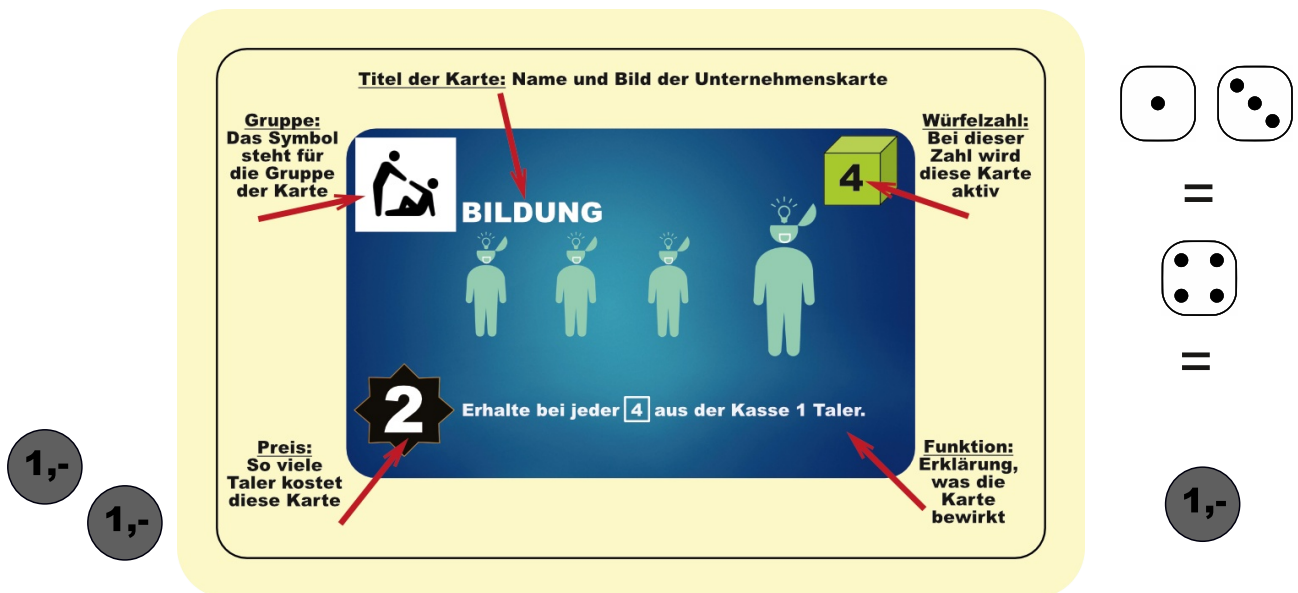


Spielvorbereitung des WIRKRAFT-Spiels:

Jeder Mensch bekommt, entsprechend dem Bild auf dem Boden der Spiel-Schachtel:

- 4 Ziel-Karten (PARTNER, FAMILIE, KONSUM, FRIEDEN)
- 3 Unternehmen-Karten (ERNÄHRUNG, GESUNDHEIT, KOMMUNIKATION)
- 5 Taler Spielgeld
- Bei weniger als 4 teilnehmenden Menschen bleiben die übrigen Ziel-Karten in der Verpackung.
- Der älteste Mensch verwaltet die „Kasse“ - getrennt von seinen eigenen Talern.

Auf dem folgenden Bild wird erklärt, was die unterschiedlichen Symbole und Zahlen auf den Karten bedeuten:



Die Spielrunde:

- Der jüngste Mensch beginnt mit dem Würfeln.
- Jeder Mensch startet mit nur einem Würfel. Ein Mensch kann am Anfang nur Zahlen zwischen 1 und 6 würfeln. Wenn er die Ziel-Karte PARTNER aktiviert hat, darf er in jeder Runde entscheiden, ob er einen oder zwei Würfel verwendet. Bei zwei Würfeln zählt die Summe beider als eine Zahl: "1" und "3" bedeutet eine "4".
- Die 3 Unternehmen-Karten (ERNÄHRUNG, GESUNDHEIT, KOMMUNIKATION), die jeder Mensch bereits zu Spielbeginn geschenkt bekommt, sind sofort aktiv und können genutzt werden.
- Nach einem Würfelwurf werden zuerst alle Ansprüche der aktiven Karten an alle Spieler gleichmäßig aus der vorhandenen Talermenge der jeweiligen Personen bedient. Wenn keine Taler mehr da sind, verfallen die Ansprüche.



- Welche Karten Einnahmen erschaffen, wird von der/den gewürfelten Zahl(en) bestimmt. Ist die gewürfelte Zahl gleich der Zahl rechts oben auf einer Karte, ist diese Karte für diese eine Runde aktiv. Entsprechend aktiviert sich auch die ggf. beschriebene Handlung eine Karte – siehe Finanzminister:

5,-

FINANZMINISTER

Erhalte bei jeder **5** die aufgerundete Hälfte aller Taler von allen Menschen, die mehr als 9, aber weniger als 19 Taler haben.

4 + 1 = 5

- Bei einigen Unternehmen-Karten bekommt man nur Einnahmen, wenn man selbst die Zahl gewürfelt hat (z.B. SICHERHEIT). Bei anderen Unternehmen-Karten bekommen alle Menschen Einnahmen, wenn ein beliebiger Spieler die entsprechende Zahl würfelt (z.B. GESUNDHEIT).

SICHERHEIT

Erhalte aus der Kasse 1 Taler, wenn du **3** oder **4** gewürfelt hast.

GESUNDHEIT

Erhalte bei jeder **2** aus der Kasse 1 Taler.

- Mehrere Karten können sich je nach Funktion addieren und multiplizieren. Hat ein Mensch eine Unternehmen-Karte mehrfach, erhält er somit die Einnahmen mehrfach.
- Jetzt hat der Mensch am Zug das Recht, eine Unternehmens- oder Ziel-Karte zu kaufen (Aktion). Nur eine Aktion ist pro Runde erlaubt. Wirkkraft- oder Bienenstock-Karten zählen ebenfalls als Aktion, kosten jedoch keine Taler. Neu erworbene Unternehmen-Karten sind erst ab dem nächsten Würfelwurf einer Person aktiv. Außerdem können pro Runde auf Wunsch 2 Taler in die Bürgschaftsbank eingezahlt werden. Dies gilt nicht als Aktion.



Taler bleiben hier **FREI**
BÜRGCHAFTSBANK

8 Jeder darf sich an der BÜRGCHAFTSBANK freiwillig mit 2 Taler pro Runde beteiligen. Erst ab mind. 8 Taler sind WIR-KRÄFTE und BIENENSTÖCKE aktiv, für die sie bürgt.

ANLEGER **6**

3 Finanziere WIR-KRAFT-Unternehmen und BIENENSTÖCKE. Erhalte dafür bei jeder **6** als Tilgung und Zinsen 2 Taler aus der Kasse.

WIR-KRAFT **10 11**

0 Wenn BÜRGCHAFTSBANK und ANLEGER aktiv sind, dann erzeugt jede WIR-KRAFT bei jeder **10** oder **11** neue Taler. So viele Taler wie ein neuer Wurf mit zwei Würfeln.

BIENENSTOCK **8**

0 Wenn BÜRGCHAFTSBANK und ANLEGER aktiv sind, dann erzeugt bei jeder **8** jeder BIENENSTOCK neue Taler. Die Anzahl ist gleich eines neuen Wurfs mit 2 Würfeln.

- Die Bürgschaftsbank bürgt für die WIR-KRAFT und BIENENSTOCK Unternehmen gegenüber den Anlegern. Sie ermöglicht die Finanzierung des ganzen Systems. Demzufolge müssen für die „grüne Strategie“ 8 Taler in der Bürgschaftsbank sein und mindestens ein Spieler muss die Unternehmen-Karte ANLEGER erworben haben.
- Im Anschluss geht es im Uhrzeigersinn weiter. Eine Runde ist beendet, wenn jeder Mensch an der Reihe war.

Grundgedanke des WIRKRAFT-Spiels:

Zum Erwerb aller vier Ziel-Karten braucht jeder Spieler eine große Menge sog. "Taler" – das ist die Geldwährung des Spiels. Um eine solche Summe zu erwirtschaften, werden das Startkapital und jegliche weitere Einnahmen in Unternehmen-Karten investiert. Dabei kann man sich ausschließlich um seine eigenen Unternehmen kümmern (blau – neutral), sich ein Imperium durch rote Karten aufbauen (rot – aktiv von anderen nehmen) oder aber nach gemeinsamer Stärke und nach gemeinsamem Reichtum streben (grün – aktiv mit anderen wachsen). Natürlich steht nirgends geschrieben, dass Mischungen verboten sind. Zum besseren Verständnis wurden alle drei Kategorien kurz in Kategorien zusammengefasst:



Typ:	Blaue Karten: Sich auf seine eigene Kraft und den eigenen Besitz konzentrieren.	Rote Karten: Anderen Menschen etwas wegnehmen. Spielgeschehen gut beobachten.	Grüne Karten: Gemeinsam sind wir stark. Gemeinsam sind wir reich.
Vorteil:	Neutral. Weniger aufwändig. Man addiert seinen Besitz und kommt stetig in Richtung Ziel.	Gelegenheiten werden genutzt. Ausnutzung anderer Menschen verspricht viel Gewinn.	Gemeinsam finanzierter Besitz hat multiplizierende Wirkungen. Die Dynamik ist meist nicht mehr aufhaltbar.
Nachteil:	Man lässt die Chancen und Risiken des Spielgeschehens in Verbindung mit den anderen Menschen weitgehend außer Acht.	Man ist nur so stark und schnell wie die anderen Menschen es zulassen.	Aufwändiger, langfristiger. Wenn man der einzige mit dieser Strategie ist, wird es schwieriger.

Alternative Variante des WIRKRAFT-Spiels:

Die 4er-Menschengruppe, die es mit den wenigsten Runden schafft, dass alle ihre Lebensziele erreicht haben, gewinnt! Dokumentiert Euren Rekord per E-Mail an kontakt@wirkraft.org!

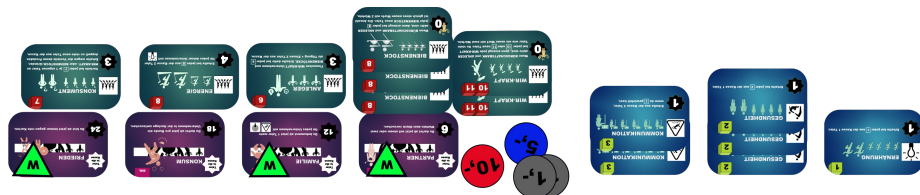
Spielaufbau Für 3 Menschen



Kartenauslage



Spielverlauf Für 3 Menschen



Kartenauslage

