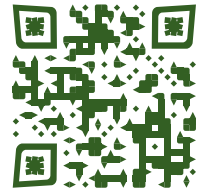





# SPIELANLEITUNG KURZVERSION

(eine ausführliche Version ist auf [www.wirkraft.org/Spielanleitung/](http://www.wirkraft.org/Spielanleitung/) zu finden)

**Willkommen bei WIRKRAFT.**  
Lasst sie uns spielend entdecken!



## MIT WIRKRAFT ANS ZIEL

Wir alle starten mit noch nicht verwirklichten Lebenszielen, die in Form von 4 Ziel-Karten FAMILIE, PARTNER, KONSUM und FRIEDEN vor uns liegen. In den Sternen steht, wie viele Taler uns die Verwirklichung des jeweiligen Ziels kosten wird. Um die erforderliche Summe zu erwirtschaften, werden Startkapital und weitere Einnahmen in Unternehmen-Karten investiert. Dabei kann man sich um seine eigenen blauen Unternehmen kümmern, sich ein Imperium durch rote Karten aufbauen, mit grünen Karten nach gemeinsamer Stärke und nach gemeinsamem Reichtum streben oder eine Mischstrategie wählen. Sobald wir genug Taler erspielt haben, können wir unsere Ziele in beliebiger Reihenfolge verwirklichen. Erreichte Ziele bieten uns Vorteile und werden mit einem grünen Markierstein  für alle kenntlich gemacht. Wer all seine Lebensziele als erstes verwirklicht hat, gewinnt das Spiel.

## MIT WIRKRAFT DURCHSTARTEN (Spielvorbereitung)

Das Spiel ist für 2-4 Spieler gedacht - wollen mehr Spieler mitspielen, dann bildet Teams oder verwendet einfach weitere Spielesets. Alle bereiten das Spiel gemeinsam vor, wie auf dem Boden der Spielschachtel abgebildet.

## JEDER SPIELER BEKOMMT

- ▶ 4 Zielkarten (FAMILIE, PARTNER, KONSUM, FRIEDEN) - überzählige Ziel-Karten bleiben in der Verpackung.
- ▶ 3 Unternehmen (ERNÄHRUNG, GESUNDHEIT, KOMMUNIKATION)  
Diese Unternehmen-Karten sind von Beginn an aktiv und können sofort genutzt werden.
- ▶ 5 Taler Startkapital

Der älteste Spieler verwaltet die „Kasse“ - getrennt von den eigenen Talern.


Der jüngste Spieler beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

## DU BIST AN DER REIHE - JEDER SPIELZUG BESTEHT AUS 5 SCHRITTEN IN DIESER REIHENFOLGE

### 1. Würfeln

Du startest das Spiel mit einem Würfel. Sobald du das Ziel PARTNER erreicht hast, darfst du in jeder Runde entscheiden, ob du einen oder zwei Würfel verwenden möchtest. Bei zwei Würfeln gilt die Summe beider als eine Zahl.

### 2. Aktivierte Karten finden

Jetzt sucht jeder Spieler nach den Karten in seinem Besitz, die oben rechts die gewürfelte Zahl zeigen. Hast **du** gewürfelt, dann sind das deine aktiven Karten für den Zug. Bei deinen Mitspielern sind nur die Karten aktiv, die zusätzlich zu der gewürfelten Zahl auch den Text „...bei jeder...“ enthalten oder in der internationalen Version zusätzlich 3 weiße Pfeile  neben der Würfelzahl oben rechts zeigen.

### 3. Kartentexte ausführen

Der Kartentext aller aktiven Karten wird ausgeführt, WIR-KRAFT und BIENENSTOCK Karten zum Schluss. Auszahlungen tätigt jeder Spieler nur aus der Talermenge, die er **vor dem Zug** erwirtschaftet hat. Wenn keine Taler mehr da sind, verfallen die Ansprüche der anderen Spieler. Es gibt weder Schulden noch Nachzahlungen. **Im aktuellen Zug** gewonnene Taler bleiben den Spielern erhalten.

Erträge aus WIR-KRAFT und BIENENSTOCK Karten ergeben sich durch erneutes Würfeln. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt hierzu **ein** weiteres Mal mit zwei Würfeln. Alle aktiven WIR-KRAFT oder BIENENSTOCK Karten werden mit diesem Wurf abgerechnet. Der Wurf aktiviert **keine** weiteren Karten.

### 4. Eine Aktion ausführen

Jetzt darfst du dir eine Unternehmen- **oder** Ziel-Karte kaufen, oder eine WIR-KRAFT **oder** BIENENSTOCK Karte kostenlos erwerben. Nur eine Aktion ist pro Runde erlaubt. (1 Karte = 1 Aktion) Diese neu erworbene Karte ist ab dem nächsten Spielzug aktiv.

### 5. Freiwillig in die BÜRGSCHAFTS BANK einzahlen

Du kannst nach jedem Spielzug freiwillig 2 Taler in die BÜRGSCHAFTSBANK einzahlen. Das gilt nicht als Aktion.

#### HINWEISE

- ▶ Jede aktive Karte zählt (mehrere aktive Karten = mehrfacher Gewinn).
- ▶ Die BÜRGSCHAFTSBANK nach Rudolf Diesel bürgt für WIR-KRAFT und BIENENSTOCK Unternehmen gegenüber den Anlegern und ermöglicht so deren Finanzierung. Erst wenn die BÜRGSCHAFTSBANK 8 Taler hält und mindestens ein Spieler die Unternehmen - Karte ANLEGER erworben hat, erwacht die WIRKRAFT zum Leben.

### MIT VERSCHIEDENEN STRATEGIEN ANS ZIEL

Jeder Mensch ist anders, das WIRKRAFT-Spiel bietet daher verschiedene Strategien an. Die folgende Tabelle bringt dir die grundlegenden Strategien näher; wende sie in Reinform an oder mische nach Belieben.

	Blaue Karten	Rote Karten	Grüne Karten
Typ	Verlasse dich auf dich selbst, konzentriere dich auf deinen eigenen Besitz.	Nimm anderen etwas weg, beobachte das Spielgeschehen gut.	Gemeinsam sind wir stark, gemeinsam sind wir reich.
Vorteil	Risikoarm, weniger aufwendig. Du mehrst deinen Besitz und näherst dich stetig deinen Zielen.	Nutze viele Gelegenheiten, denn Mitspieler ausnutzen verspricht dir viel Gewinn.	Gemeinsam finanzierter Besitz hat multiplizierende Wirkungen. Die Dynamik ist meist nicht mehr aufzuhalten.
Nachteil	Chancen und Risiken des Spielgeschehens in Verbindung mit den Mitspielern nutzt du nicht.	Risikant. Du bist nur so stark und schnell wie es deine Mitspieler zulassen.	Aufwendiger, langfristiger. Wenn du der Einzige mit dieser Strategie bist, hast du es schwerer.

### MIT WIRKRAFT IN DIE ZUKUNFT (Spielvariante)

4 WIRKRAFT-Spieler, die es schaffen, in den wenigsten Runden gemeinsam ALLE ihre Lebensziele zu erreichen, gewinnen! Dokumentiert Euren Erfolg per Email an [kontakt@wirkraft.org](mailto:kontakt@wirkraft.org)!