

LAS REGLAS DEL JUEGO

Preparación del juego de WIRKRAFT

- Todos reciben 4 cartas de objetivo (SOCIO, FAMILIA, CONSUMO, PAZ) y 3 cartas de empresa (COMIDA, SALUD, COMUNICACIÓN) y 5 táleros. Los táleros son el dinero del juego.
- Cada uno siempre pone sus cartas boca arriba enfrente en la mesa.
- Si participan menos de 4 personas, pongan las cartas restantes en el empaque.
- Todas las demás cartas de empresa y la carta libre "BÜRGSCHAFTSBANK" están distribuidas (boca arriba) en el centro de la mesa (escaparate). Cartas iguales están apiladas.
- Los restantes táleros se colocan como caja junto al escaparate.

La persona mayor administra la "caja", separado de sus propios táleros.

Procedimiento del juego WIRKRAFT

La ronda del juego:

- El más joven comienza con los dados. Después de él se continúa en el sentido horario. Una ronda se completa cuando todos han tirado los dados. El juego consiste en varias rondas.
- Cada persona comienza con un solo dado. Por lo tanto, una persona sólo puede echar números entre 1 y 6 al principio.
Nota: Si has obtenido la carta de objetivo SOCIO, puedes decidir en cada ronda de nuevo si quieres probar tu suerte con uno o dos dados. Con dos dados puedes echar números sumados entre el 2 y el 12.
- La suma de los números arrojados determina qué cartas de empresa crean ingresos. Si el número de los dados es el mismo que el número de la parte superior derecha de una carta de la empresa, entonces esa carta está activa para esa ronda. Consecuentemente la acción indicada en el texto de la carta es activamente ejecutada.
- Algunas cartas de empresa solamente te generan ingresos si tu mismo has echado el número. Otras cartas de empresa generan ingresos para todos con cartas iguales. Dependiendo del texto en la carta.
- Varias cartas pueden sumar y multiplicar dependiendo de su función. Si una persona tiene una carta de la empresa más de una vez, recibirá los ingresos más de una vez.
- Después de una tirada de dados, todas las reclamaciones de las cartas de la empresa a otras personas se reparten por igual.
- Los gastos por reclamaciones reducen la cantidad de táleros de una persona a cero como máximo. Además, las reclamaciones caducan por ronda.
- En la misma tirada de dados, después de eso, la gente recibe (y conserva) sus otros ingresos de la caja registradora.
- La persona a su vez tiene derecho a realizar una, así llamada acción por ronda. Una acción es la compra de una sola carta. El pago se hace con los propios táleros en la caja. La compra de cartas no es obligatoria.
- Un depósito en la carta libre BÜRGSCHAFTSBANK no es una acción. Cada persona puede participar voluntariamente una vez por ronda con exactamente 2 táleros en la BÜRGSCHAFTSBANK.

- Las cartas de la empresa recién adquiridas sólo están en función a partir de la próxima tirada de dados.
- Las 3 cartas individuales de la empresa (COMIDA, SALUD, COMUNICACIÓN), que cada persona recibe como regalo al comienzo del juego, pueden ser usadas inmediatamente.
- Las 4 cartas de objetivos individuales (SOCIO, FAMILIA, CONSUMO, PAZ), que cada persona extiende delante de ellos, sólo están activas después de haber sido compradas con táleros y después de la siguiente tirada de los dados.
- Las cartas activas de objetivos se marcan con un marcador (un cuarto de vuelta o un marcador verde) después de la adquisición.

Fin del juego EFFECTIVO:

El primer jugador que ha adquirido sus cuatro cartas de destino está en el primer puesto. Naturalmente los siguientes puestos pueden ser jugados si lo desean.

Consejo: Empieza a jugar desde aquí. El contenido de las cartas individuales es fácil de aprender mientras juegas. Las diversas posibilidades estratégicas y tácticas para alcanzar sus objetivos de vida también se aprenden rápidamente jugando.

Estrategias del juego WIRKRAFT:

Básicamente puedes usar 4 estrategias en el JUEGO WIRKRAFT para alcanzar tus metas de vida lo más rápido posible:

1. La estrategia de la carta azul: Concentrarse en su propio poder y posesiones.
Ventajas: Neutral. Menos complejo. Sumas tus posesiones y te acercas constantemente a tu objetivo.
Desventajas: Ignoras en gran medida las oportunidades y los riesgos de jugar con otras personas.
2. la estrategia de las cartas rojas: tomar algo de otras personas. Observa bien los eventos del juego.
Ventajas: Se aprovechan las oportunidades. Aprovecharse de otras personas promete muchas ganancias.
Desventajas: Eres tan fuerte y rápido como otras personas te permiten serlo.
3. la estrategia de la carta verde: Juntos somos fuertes. Juntos somos ricos.
Ventajas: La propiedad financiada conjuntamente tiene efectos multiplicadores. El aumento de la potencia ya no se puede detener.
Desventajas: Más caro, a largo plazo. Si eres el único con esta estrategia, va a ser más difícil.
4. la estrategia mixta: un poco de todos los colores. De lo bueno y lo malo. Humano.
Ventajas: Para llegar al primer lugar, puedes libremente elegir tus medidas (aquí: cartas).
Desventajas: Sin una verdadera estrategia de color, sólo puedes alcanzar tu objetivo de forma incierta y táctica.

La variante del juego "Campeonato WIRKRAFT

El grupo de 4 que logre alcanzar sus objetivos de vida con menos rondas gana un viaje juntos. ¡Documentad vuestro récord !