

REGRAS DO JOGO

Preparação do jogo WIRKRAFT

- Todos recebem: 4 cartões de gol (PARCEIROS, FAMÍLIA, CONSUMO, PAZ) e 3 cartões de empresa (NUTRIÇÃO, SAÚDE, COMUNICAÇÃO) e 5 de dinheiro virtual.
- Todos os humanos colocam sempre as suas cartas com a face para cima na mesa à sua frente.
- Se houver menos de 4 pessoas, os cartões de destino restantes permanecerão na embalagem.
- Todos os outros cartões de empresa e o cartão gratuito BÜRGSCHAFTSBANK são dispostos lado a lado no meio das pessoas (visor). As mesmas cartas são classificadas uma acima da outra.
- As moedas restantes são colocadas ao lado do visor como uma "caixa registradora".
- A pessoa mais velha é que vai gerir a "caixa registradora" separadamente de seus próprios thaler.

Sequência do jogo WIRKRAFT

A rodada do jogo:

- A pessoa mais jovem começa a rolar os dados. Depois dele, a sequência continua no sentido horário. Uma rodada termina quando todos jogam os dados. O jogo consiste em muitas rodadas.
- O jogo começa com apenas um dado. De início, o jogador só pode rolar números entre 1 e 6.
Nota: Qualquer jogador que tenha adquirido o cartão alvo de PARCEIRO pode decidir a cada rodada se deseja tentar a sorte com um ou dois dados. Com dois dados, você pode rolar números adicionais entre 2 e 12.
- A soma do (s) número (s) rolado (s) determina quais cartões da empresa geram receita. Se o número rolado for igual ao número no canto superior direito de um cartão da empresa, esse cartão estará ativo para esta rodada. Como resultado, o respectivo gráfico do texto do cartão é realizado ativamente.
- Em alguns cartões de empresa, você só obtém renda se tiver rolado o número. Com outros cartões de empresa, todas as pessoas com os mesmos cartões recebem renda. Então, dependendo do texto do cartão.
- Vários cartões podem adicionar e multiplicar, dependendo da função. Se uma pessoa tiver um cartão de empresa várias vezes, ela receberá a renda várias vezes.
- Após a rolagem, todas as reclamações de cartões de empresa para outras pessoas são atendidas igualmente.
- As despesas com direitos reduzem a quantidade de talentos de uma pessoa para um máximo de zero. Além disso, as reivindicações expiram por rodada.
- Posteriormente, as pessoas recebem e mantêm sua outra renda do mesmo rolo da caixa registradora.
- O treinador tem o direito de executar uma ação por turno. Uma ação é a compra de um único cartão. Você paga com seu próprio thaler na caixa registradora. Comprar um cartão não é um requisito.
- Um depósito no cartão gratuito BÜRGSCHAFTSBANK não é uma ação. Todas as pessoas podem participar voluntariamente no BÜRGSCHAFTSBANK uma vez por rodada com exatamente 2 participantes.
- Os cartões de empresa recém-adquiridos só funcionam a partir do próximo rolo de matriz.
- Os três cartões individuais de empresa (NUTRIÇÃO, SAÚDE, COMUNICAÇÃO) que todos recebem no início do jogo podem ser usados imediatamente.
- As quatro cartas individuais de alvo (PARCEIROS, FAMÍLIA, CONSUMO, PAZ) que todos espalham na frente deles só são ativas depois de adquiridas com os Talers. E após a compra, eles são ativos apenas no próximo rolo de dado.
- Os cartões de destino ativos são marcados com um marcador (quarto de volta ou marcador verde) quando comprados.

Fim do jogo WIRKRAFT:

Quem foi capaz de adquirir todas as suas 4 cartas alvo primeiro tem o 1º lugar.

Obviamente, os seguintes lugares podem ser exibidos à vontade.

Dica: comece e jogue a partir daqui. Você gradualmente aprende o conteúdo das cartas individuais enquanto joga. A melhor maneira de aprender as muito variadas opções estratégicas e táticas para alcançar os objetivos de sua vida o mais rápido possível é jogando através deles.

Estratégias do jogo WIRKRAFT:

Basicamente, você pode usar 4 estratégias no jogo WIRKRAFT para alcançar seus objetivos de vida o mais rápido possível:

1. A estratégia dos cartões azuis: concentre-se em sua própria força e posse.

Vantagens: Neutro. Menos caro. Você soma suas posses e chega firmemente ao seu destino.

Desvantagens: Um negligencia e as chances e os riscos do jogo acontecendo em conexão com as outras pessoas.

2. A estratégia dos cartões vermelhos: tire algo de outras pessoas. Assista o jogo acontecendo.

Vantagens: Oportunidades são usadas. Explorar outras pessoas promete muito lucro.

Desvantagens: você é tão forte e rápido quanto as outras pessoas permitem.

3. A estratégia do green card: juntos somos fortes. Juntos somos ricos.

Vantagens: As propriedades financiadas em conjunto têm efeitos multiplicadores. A força crescente é geralmente imparável.

Desvantagens: Mais complexo, a longo prazo. Se você é o único com essa estratégia, será mais difícil.

4. A estratégia de mixagem: algo de todas as cores. Bom e mau. Humano.

Vantagens: Para alcançar o 1º lugar, você pode escolher livremente os seus meios (nota: cartões).

Desvantagens: você só pode chegar ao seu destino de maneira incerta e taticamente sem uma estratégia de cores rápidas.

Variante do jogo "WIRKRAFT-Meisterschaft"

O grupo de quatro pessoas, que administra com o menor número de rodadas que todos atingiram seus objetivos de vida, ganha uma jornada juntos. Documente seu registro!