

Versión corta de las reglas del juego

(se puede encontrar una versión más detallada en www.wirkraft.org/Spielanleitung/)

El objetivo del juego de WIRKRAFT:

El objetivo del juego es lograr los 4 objetivos de vida. Estas están simbolizadas por las tarjetas de meta FAMILIA, CONSUMO, PAZ y SOCIO. Las tarjetas de objetivos están inicialmente inactivas cuando las recibes - ves los objetivos de vida que te gustaría alcanzar. La tarjeta se activa/el objetivo de vida se alcanza pagando la cantidad de taleros indicada en la tarjeta en la estrella. Las tarjetas de objetivo activadas están marcadas con el marcador verde.

Preparación del juego de WIRKRAFT:

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

- **4 tarjetas de objetivo** (SOCIO, FAMILIA, CONSUMO, PAZ)
- **3 tarjetas de empresa** (COMIDA, SALUD, COMUNICACIÓN)
- **5 táleros** (dinero del juego)
- Si hay menos de 4 participantes, las tarjetas de destino restantes permanecen en el embalaje.
- La persona más adulta maneja la "caja de dinero", separada de sus propios taleros.

La ronda del juego:

- La persona más joven comienza con los dados.
- Cada persona comienza con un solo dado. Si ha activado la carta objetivo SOCIO, puede decidir en cada turno si usar uno o dos dados. Si se usan dos dados, la suma de ambos cuenta como un número.
- Las tarjetas que generan ingresos están determinadas por los números que se ruedan. Si el número de los dados es el mismo que el número de la parte superior derecha de una tarjeta, esa tarjeta está activa para esa ronda. El texto de la tarjeta se ejecuta.
- Después de la tirada de los dados, todas las reclamaciones de las cartas activas a todos los jugadores se sirven primero por igual de la cantidad disponible de taleros de las respectivas personas. Si no quedan más taleros, las reclamaciones caducan.
- Ahora la persona que esta en turno tiene derecho a comprar una tarjeta de empresa o de destino (acción). Sólo se permite una acción por ronda. Las cartas de poder o de colmena también cuentan como una acción, pero no cuestan ningún tálero. Las tarjetas de la compañía recién adquiridas sólo están activas a partir de la siguiente tirada de los dados de una persona. Además, se pueden depositar 2 taleros en el banco de garantía por ronda si se desea. Esto no cuenta como una acción.
- Después, continúa en el sentido de las agujas del reloj. Una ronda se termina cuando le tocaba a todos.

Notas:

- Las 3 tarjetas de la compañía (COMIDA, SALUD, COMUNICACIÓN), que todo el mundo recibe como regalo al principio del juego, se activan inmediatamente y pueden ser utilizadas.
- Con algunas tarjetas de la empresa sólo se obtienen ingresos si usted mismo ha rodado el número (por ejemplo, SEGURIDAD). Con otras cartas de la compañía, todos obtienen ingresos si algún jugador saca el número correspondiente (por ejemplo, SALUD).
- Múltiples tarjetas pueden sumar y multiplicar dependiendo de su función. Si una persona tiene una tarjeta de la empresa más de una vez, recibirá los ingresos más de una vez.
- El banco de garantía garantiza a los inversores las empresas WIRKRAFT y BIENENSTOCK. Permite la financiación de todo el sistema. Por lo tanto, para la "estrategia verde" 8 taleros deben estar en el banco de garantía y al menos un jugador debe haber adquirido la tarjeta de la empresa INVESTOR.

Idea básica del juego de WIRKRAFT:

Para comprar las cuatro cartas de objetivo, cada jugador necesita una gran cantidad del llamado "Taler" - la moneda del juego. Para ganar tal suma, el capital inicial y cualquier otro ingreso se invierte en tarjetas de la empresa. Puedes ocuparte exclusivamente de tus propias empresas (azul - neutral), construir un imperio con tarjetas rojas (rojo - tomar activamente de otros) o luchar por la fuerza y la riqueza común (verde - crecer activamente con otros). Por supuesto, en ninguna parte está escrito que la mezcla esté prohibida. Para una mejor comprensión, las tres categorías se han agrupado brevemente en categorías:

Tipo:	Tarjetas azules: Concéntrate en su propio poder y posesiones.	Tarjetas rojas: Tomando cosas de otras personas. Mira el juego con cuidado.	Tarjetas verdes: Juntos somos fuertes. Juntos somos ricos.
Ventaja:	Neutral. Menos elaborado. Sumas tus posesiones y siempre te diriges hacia tu objetivo.	Se aprovechan las oportunidades. Aprovecharse de otras personas promete muchas ganancias.	La propiedad financiada conjuntamente tiene efectos multiplicadores. La dinámica suele no ser sostenible.
Desventaja	Uno ignora en gran medida las oportunidades y riesgos del juego en relación con otras personas.	Eres tan fuerte y rápido como otras personas te permiten serlo.	Más elaborado, más a largo plazo. Cuando eres el único con esta estrategia, se hace más difícil.

Variante alternativa del juego WIRKRAFT:

¡El grupo de 4 que logre alcanzar todos sus objetivos de vida con menos rondas gana!
¡Documente su registro enviando un correo electrónico a kontakt@wirkraft.org!