

Játékszabály – rövid változat

(a játék részletes leírása a www.wirkraft.org/Spielanleitung/ - oldalon található)

A WIRKRAFT játék célja:

A cél mind a négy élelcél elérése. Ezeket a négy célkártya szimbolizálja: CSALÁD, FOGYASZTÁS, BÉKE és TÁRS. A célkártyák, amiket megkapunk először nem aktívak - célokként látjuk ezeket magunk előtt, melyeket szeretnénk elérni. A kártya akkor válik aktívvá ill. a célt akkor érjük el, ha a kártyán lévő csillagok számának megfelelő tallért kifizettük. A már aktivált célkártyák zöld jelzőkövel vannak ellátva.

A WIRKRAFT játék előkészítése:

Minden játékos a következőket kapja meg a doboz alján látható kép szerint:

- **4 célkártyát** (PARTNER/TÁRS, FAMILIE/CSALÁD, KONSUM/FOGYASZTÁS, FRIEDEN/BÉKE)
- **3 vállalkozás kártyát** (ERNÄHRUNG/TÁPLÁLKOZÁS, GESUNDHEIT/EGÉSZSÉG, KOMMUNIKATION/KOMMUNIKÁCIÓ)
- **5 tallér** játékpénzt
- Ha négy játékosnál kevesebben játszanak, akkor a fennmaradó kártyák a csomagban maradnak.
- A legidősebb játékos kezeli a kasszát – saját tallérjaitól elkülönítve.

Egy kör:

- A legfiatalabb játékos kezdi a dobást..
- Minden játékos csak egy kockával kezd. A TÁRS célkártya aktiválása után minden körben eldöntheti, hogy egy vagy két kockával dob-e. Két kockával való dobás esetén a két dobás összege számít egy számnak.
- Hogy melyik kártya hoz bevételt, azt a dobott szám határozza meg. Ha ez a szám megegyezik a kártya jobb felső részén található számmal, akkor a kártya aktív lesz az adott körben. A kártyán levő leírás érvényesül.
- Egy dobás után először egyenlően elosztásra kerülnek az aktív kártyákon lévő igények szerint az adott játékosnál rendelkezésre álló tallérok a többi játékos között. Ha kevesebb tallérja van, akkor a további igények elvesznek.
- Az éppen soron lévő játékosnak joga van vállalkozás- vagy célkártyát vásárolnia (akció). Körönként csak egy akció megengedett. A WIRKRAFT és Méhkaptár kártyák is akciónak minősülnek, azonban nem kerülnek tallérba. Újonnan megszerzett vállalkozáskártyák csak az adott játékos következő dobásától lesznek aktívak. Ha szeretné valaki, akkor körönként két tallért befizethet a Bürgschaftsbankba
- A játék az óra mutató járásának megfelelően halad tovább. Egy körnek akkor van vége, ha minden játékos sorra került.

További információk:

- A 3 vállalkozás kártya (**ERNÄHRUNG/TÁPLÁLKOZÁS**, **GESUNDHEIT/EGÉSZSÉG**, **KOMMUNIKATION/KOMMUNIKÁCIÓ**), amit mindenki a játék elején megkap, azonnal aktív és felhasználható.
- Néhány vállalkozás kártyánál csak akkor kapja meg a játékos a bevételt, ha a megfelelő számot dobta (pl. **SICHERHEIT/BIZTONSÁG**). Más vállalkozás kártyáknál mindenki megkapja a bevételt, ha egy adott játékos a megfelelő számot dobja (pl. **GESUNDHEIT/EGÉSZSÉG**).
- **SICHERHEIT/BIZONYOS** kártyák funkciójuk szerint összeadódnak és sokszorozódhatnak. Ha valakinek egy vállalkozás kártyája többször megvan, akkor ennek megfelelően a bevétel többszörösét kapja.
- A Bürgschaftsbank kezkesedik a a **WIRKRAFT** és **BIENENSTOCK/Méhkaptár** vállalkozásokért a befektetőkkel szemben. Ő teszi lehetővé az egész rendszer működését. Ennek megfelelően a "zöld stratégiáért" 8 tallérnak kell lennie a **Bürgschaftsbank**ban és legalább egy játékosnak meg kell legyen a vállalkozáskártyák közül a "befektető".

A **WIRKRAFT** játék **alapgondolata**:

A négy célkártya megszerzéséhez minden játékosnak nagy mennyiségű úgynevezett "tallér"-ra van szüksége, mely a játékban a fizetőeszköz. Ennek az összegnek a kitermeléséhez a kezdőtőke és minden további bevétel vállalkozás kártyákba kerül befektetésre. Itt lehetőség van kizárólag a saját vállalkozásokkal foglalkozni (kék-semleges), továbbá egy birodalmat létrehozni a piros kártyákkal (piros - aktív, másoktól elvenni), vagy közös erővel közös gazdagodásért dolgozni (zöld-aktív, másokkal együtt növekedni). Természetesen sehol nincs leírva, hogy tilos ezeket kombinálni. A könnyebb érthetőség kedvéért a három kategória az alábbi táblázatban van összefoglalva:

típus:	kék kártyák: saját erőre és saját tulajdonra koncentrálni	piros kártyák: másoktól valamit elvenni, folyamatosan figyelni a játékot	zöld kártyák: együtt erősek és gazdagok vagyunk
előny:	semleges, kevésbé nagy ráfordítást igénylő, folyamatosan gyarapodik a tulajdon, fokozatosan közeledik a cél	a lehetőségek kihasználása, másoktól elvenni valamit nagy haszonnal kecsegtet	a közösen finanszírozott tulajdon bevétele megsokszorozódik, a dinamizmus sokszor már szinte megállíthatatlan
hátrány:	a játékban másokkal való kölcsönhatásból származó esélyeket, kockázatot teljesen figyelmen kívül hagyja	csak annyira lehetünk gyorsak és erősek, amennyira azt mások hagyják nekünk	nagy ráfordítást igénylő, hosszútávú, ha csak egy játékos él ezzel a stratégiával, akkor meglehetősen nehéz

A WIRKAFT játék változata:

Az a négy játékosból álló csoport győz, akik a legkevesebb körrel érik el életcéljaikat.
Dokumentáljátok eredményeteket és küldjétek el az alábbi e-mail címre:
kontakt@wirkraft.org