

# Reglas del juego

El motivo del juego:

En el Monopoly®, ganas dejando que todos los demás jugadores entren en bancarrota y obteniendo tantas posesiones como sea posible. El derecho del más fuerte se nos enseña a menudo desde la infancia. Claro, puedes llegar lejos con esa estrategia. Una mirada a los libros de historia o al curso actual de los acontecimientos dice mucho. ¿Pero qué pasa si piensas de forma diferente? ¿Es posible un "antimonopolio"? ¿Funciona? ¿Es posible - como un pensamiento - ser fuertes juntos? ¿Seremos ricos juntos? ¿Podemos protegernos de la explotación? Completamente, sin tener que infligir sufrimiento a otras personas... Esta es exactamente la pregunta de este juego. Sorprendentemente cercano a la realidad, con diferentes estrategias orientadas a objetivos y muchos un efecto "aha", se basa en la idea de Rudolf Diesel, de más de un siglo de antigüedad: la solidaridad.

**Meta** de juego de WIRKAFT:

El objetivo del juego es lograr los 4 objetivos de la vida. Estos están simbolizados por las tarjetas de la meta. FAMILIA, CONSUMO, PAZ y SOCIO. Las tarjetas de objetivo pueden ser activadas individualmente en cualquier orden por el precio indicado en la tarjeta de la estrella.



**Nota:** Los billetes de destino están inicialmente inactivos cuando los recibes - ves las metas de vida que te gustaría alcanzar delante de ti. La tarjeta se activa/el objetivo de vida se alcanza pagando la cantidad de Thaler indicada en la tarjeta. La meta alcanzada se indica a todos marcando la tarjeta de meta correspondiente con el marcador verde.

## Preparación del juego del WIRKRAFT:

Cada persona obtiene, según el dibujo en el fondo de la caja del juego:

- **4 tarjetas de objetivo** (SOCIO, FAMILIA, CONSUMO, PAZ)
  - **3 tarjetas de empresa** (COMIDA, SALUD, COMUNICACIÓN)
  - **5 Taler** (el dinero de 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 siguiente imagen explica lo que significan los diferentes símbolos y números de las tarjetas:



## La ronda del juego:

- La persona más joven comienza con los dados.
- Cada persona comienza con un solo cubo. Un humano sólo puede rodar números entre 1 y 6 al principio. Si ha activado la carta objetivo SOCIO, puede decidir en cada ronda si usar uno o dos dados. Si se usan dos dados, la suma de ambos cuenta como un número: "1" y "3" significa un "4".
- 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.
- 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 táleros de las respectivas personas. Si no quedan más táleros, las reclamaciones caducan.

- 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. La acción descrita en una tarjeta se activa en consecuencia - ver Ministro de Finanzas:



- 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).



**WIR-KRAFT**

Wenn BÜRGCHAFTSBANK und ANLEGER aktiv sind, dann erzeugt jede WIR-KRAFT bei jeder **10** oder **11** neue Taler. So viele Taler wie ein neuer Wurf mit zwei Würfeln.

**ANLEGER**

Finanziere WIR-KRAFT-Unternehmen und BIENENSTÖCKE. Erhalte dafür bei jeder **6** als Tilgung und Zinsen 2 Taler aus der Kasse.

Taler bleiben hier **BÜRGCHAFTSBANK** **FREI**

Jeder darf sich an der BÜRGCHAFTSBANK freiwillig mit 2 Taler pro Runde beteiligen. Erst ab mind. 8 Taler sind WIR-KRÄFTE und BIENENSTÖCKE aktiv, für die sie bürgt.

**BIENENSTOCK**

Wenn BÜRGCHAFTSBANK und ANLEGER aktiv sind, dann erzeugt bei jeder **8** jeder BIENENSTOCK neue Taler. Die Anzahl ist gleich eines neuen Wurfs mit 2 Würfeln.

- 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.
- 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 táleros en el banco de garantía por ronda si se desea. Esto no cuenta como una acción. El banco de garantía garantiza a los inversores las empresas WIR-KRAFT y BIENENSTOCK. Permite la financiación de todo el sistema. Por lo tanto, para la "estrategia verde" 8 Taler debe estar en el banco de garantía y al menos un jugador debe haber adquirido la tarjeta de la empresa INVESTOR.
- Después, continúa en el sentido de las agujas del reloj. Una ronda se termina cuando le tocaba a todos.

### La 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:

<b>Tipo:</b>	<b>Tarjetas azules:</b> Concéntrate en su propio poder y posesiones.	<b>Tarjetas rojas:</b> Tomando cosas de otras personas. Mira el juego con cuidado.	<b>Tarjetas verdes:</b> Juntos somos fuertes. Juntos somos ricos.
<b>Ventaja:</b>	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.
<b>Desventaja</b>	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 WIRKAFT:

¡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](mailto:kontakt@wirkraft.org)!

