

Játékszabály

A játék történetéhez:

A Monopoly® -ban akkor nyer az ember, ha mindenkit tönkre tesz és annyi tulajdont szerez magának, amennyit csak lehetséges. Az erősebb nyer elvet már gyermekkorunkban megtanuljuk. Egy biztos – ezzel a stratégiával előrébb lehet jutni. Ha a történelemkönyvekbe kukkantunk vagy megnézzük a világ mai folyását, minden ezt látszik igazolni. De mi van akkor, ha valaki másképp gondolja? Lehetséges egyáltalán egy „Anti-Monopoly”? Működhet ez? Lehet az, hogy együtt vagyunk erősek? Hogy együtt vagyunk gazdagok? Ki lehet védeni a kizsákmányolást? Lehet az, hogy ne kelljen más embereknek szenvedniük?

Pontosan ezekről a kérdésekről szól ez a játék. Rudolf Diesel Solidarizmus című könyvében megfogalmazott több mint egy évszázados ötletén alapul, meglepően reális, különböző célravezető stratégiákkal dolgozik, és sok váratlan felismerést hoz.

A WIRKRAFT játék célja:

A játék célja mind a négy életcél elérése. Ezeket az életcélokat a célkártyák szimbolizálják. Ezek a **FAMILIE**/CSALÁD, **KONSUM**/FOGYASZTÁS, **FRIEDEN**/BÉKE és **PARTNER**/TÁRS. A célkártyákat tetszőleges sorrendben egyenként lehet aktiválni a kártyán szereplő csillagok számával megadott áron.

fennt: a szabad- vagy célkártya neve és képe, **balra fennt:** magyarázat, hogy hová kell a tallérokat fizetni **balra lent:** ennyi tallérba kerül a kártya, **jobbra lent:** a kártya működésének, hatásának leírása



Magyarázat: A célkártyák először nem aktívak – célokként látjuk őket, melyeket szeretnénk elérni. A kártya akkor aktiválódik ill. akkor érjük el az életcél, ha megfizetjük a kártyán szereplő mennyiségű tallért. Az elért cél mindenki számára látható, tudható, ecélből az adott kártyát zöld jelzőkövel látjuk el.

A WIRKRAFT játék előkészítése:

A doboz alján látható kép szerint mindenki a következőket kapja:

- **4 célkártya** (PARTNER/TÁRS, FAMILIE/CSALÁD, KONSUM/FOGYASZTÁS, FRIEDEN/BÉKE)
- **3 vállalkozás kártya** (ERNÄHRUNG/TÁPLÁLKOZÁS, GESUNDHEIT/EGÉSZSÉG, KOMMUNIKATION/KOMMUNIKÁCIÓ)
- **5 tallér** játékpénz.
- Ha kevesebben játszanak 4-nél, akkor a maradék célkártyák a csomagban maradnak.
- A legidősebb játékos kezeli a kasszát – saját tallérjaitól elkülönítve.

A következő képen látható, hogy mit jelentenek a kártyákon szereplő szimbólumok és számok:

fennt: a kártya neve, **balra fennt:** a kártya csoport szimbóluma, **balra lent:** ennyi tallérba kerül a kártya, **jobbra fennt:** ennyidobásnál válik aktívvá a kártya, **jobbra lent:** a kártya működésének, hatásának leírása



A kör:

- A legfiatalabb játékos kezdi a dobást.
- Mindenki egy kockával kezd, így 1-6 ig dobhat. Ha aktiválta a játékos a TÁRS célkártyát, akkortól eldöntheti, hogy egy vagy két kockát akar-e használni. Két kocka használata esetén azok számainak összege adja ki a dobott számot.
- Három vállalkozás kártyát (ERNÄHRUNG/TÁPLÁLKOZÁS, GESUNDHEIT/EGÉSZSÉG, KOMMUNIKATION/KOMMUNIKÁCIÓ), minden játékos a játék elején megkap, ezek azonnal aktívak és használhatók.

- 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
- Hogy melyik kártya hoz bevételt, azt a dobott szám határozza meg. Ha az megegyezik a kártya jobb felső részén látható számmal, akkor az adott körben a kártya aktívvá válik. Ekkor lesznek érvényesek a kártyán szereplő utasítások – lásd Pénzügyminiszter.

lent: kapj minden 5-ös dobásnál minden olyan embertől tallérja felének kerekített összegét, akinek több tallérja van 9-nél és kevesebb 19-nél



- 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)..

felső kártyán lent: kapj a kasszából 1 tallért minden 3-as vagy 4-es dobásnál

alsó kártyán lent: kapj a kasszából 1 tallért minden 2-es dobásnál



bal felső kártya: ha a Bürgschaftsbank és a befektetők aktívak, akkor minden WIR-KRAFT minden 10-es vagy 11-es dobás esetén újabb tallérokat termel. Annyi tallért, amennyi egy újabb két kockával való dobás száma.

jobb felső kártya: finanszírozz WIR-KRAFT vállalkozásokat és Méhkaptárakat. Kapj ezért minden 6-os dobásnál mint hozam és kamat 2 tallért a kasszából.

bal alsó kártya: mindenki részesedhet a Bürgschaftsbankban önként körönként 2 tallérral. Először akkor, ha legkevesebb 8 tallérért vannak aktív WIR-KRAFT-jai és Méhkaptárjai, melyekért felel.

jobb alsó kártya: ha a Bürgschaftsbank és a befektetők aktívak, aktív minden Méhkaptár minden 8-as dobásnál újabb tallérokat hoz. A tallérok mennyisége megegyezik egy újabb két kockával való dobás számával.

- **SICHERHEIT/BIZONYOS** kártyák funkciójuk szerint összeadódnak és sokszorozódhatnak. Ha valakinek egy vállalkozás kártyája többször megvan, akkor ennek megfelelően a bevétel többszörösét kapja.
- Az éppen soron lévő játékosnak joga van vállalkozás- vagy célkártyát vásárolnia (akció). Körönként csak egy akció megengedett. A WIRKRAFT és **BIENENSTOCK**/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 Bürgschaftsbank kezkesedik 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 játék az óra mutató járásának megfelelően halad tovább. Egy körnek akkor van vége, ha minden játékos sorra került.

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:

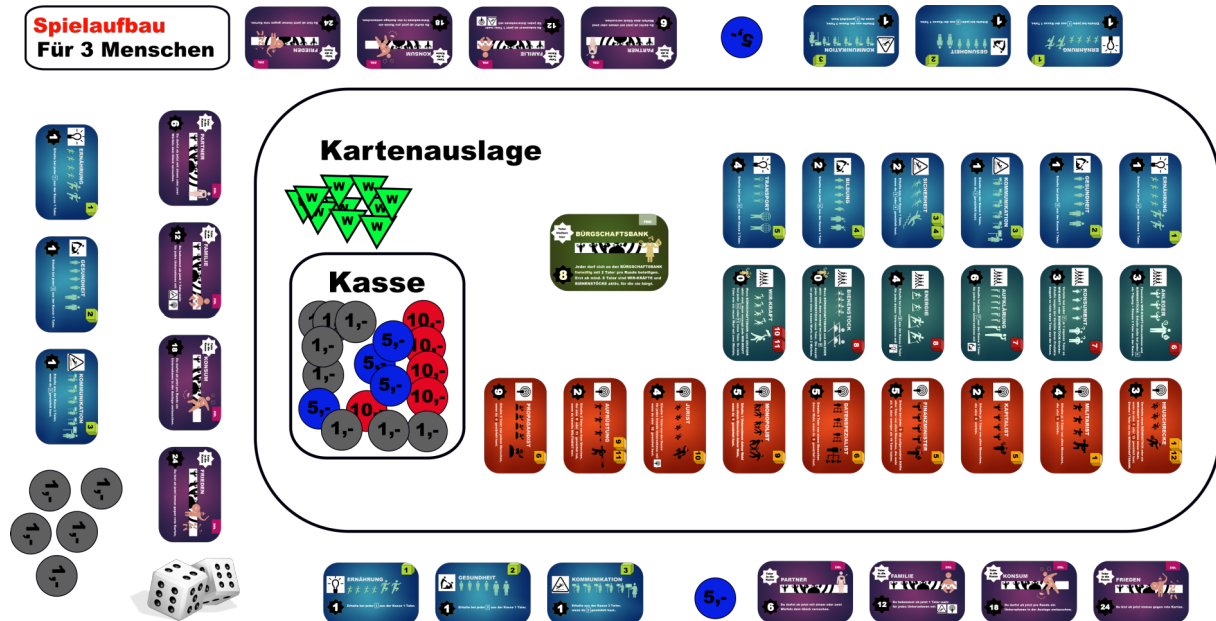
típus:	kék kártyák: saját erőre és saját tulajdonra koncentrálni	piros kártyák: másoktól valamit elvenni, folyamatosan figyelni a játékot	zöld kártyák: együtt erősek és gazdagok vagyunk
előny:	semleges, kevésbé nagy ráfordítást	a lehetőségek kihasználása,	a közösen finanszírozott tulajdon

	igénylő, folyamatosan gyarapodik a tulajdon, fokozatosan közeledik a cél	másoktól elvenni valamit nagy haszonnal kecsegtet	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

Spielaufbau
Für 3 Menschen



Spielverlauf
Für 3 Menschen

