

# Regole del gioco - versione breve

## Obiettivo del gioco WIRKRAFT:

Lo scopo del gioco è quello di raggiungere tutti e 4 gli obiettivi della vita. Queste sono simboleggiate dalle carte gol **FAMILIE/FAMIGLIA**, **KONSUM/CONSUMO**, **FRIEDEN/PACE** e **PARTNER**. Le carte obiettivo sono inizialmente inattive quando vengono ricevute - si vedono davanti a sé gli obiettivi di vita che si vogliono raggiungere. La carta viene attivata / l'obiettivo di vita raggiunto pagando la quantità di taler indicata sulla carta nella stella. Le carte target attivate sono contrassegnate con il pennarello verde.

## Preparazione del gioco WIRKRAFT:

Ogni persona ottiene, secondo l'immagine sul fondo della scatola del gioco:

- **4 carte gol** (**PARTNER**, **FAMILIE/FAMIGLIA**, **KONSUM/CONSUMATORE**, **FRIEDEN/PACE**)
- **3 Carte aziendali** (**ERNÄHRUNG/NUTRIZIONE**, **GESUNDHEIT/SALUTE**, **KOMMUNIKATION/COMUNICAZIONE**)
- **5 Thaleri** giocano soldi.
- Se ci sono meno di 4 persone partecipanti, le carte target rimanenti rimangono nel pacchetto.
- La persona più adulti gestisce la "cassa" - separatamente dalle proprie Thalers.

## Giro di gioco:

- Il più giovane inizia a lanciare il dado.
- Ogni persona inizia con un solo dado. Se ha attivato la carta bersaglio **PARTNER**, può decidere in ogni round se usare uno o due dadi. Se si usano due dadi, la somma di entrambi conta come un unico numero.
- Quali carte creano reddito è determinato dal numero o dai numeri arrotondati. Se il numero tirato è uguale al numero in alto a destra di una carta, quella carta è attiva per quell'unico turno. Il testo della scheda viene eseguito.
- Dopo un lancio di dadi, tutte le richieste delle carte attive a tutti i giocatori vengono prima servite in egual misura dalla quantità di Thaleri disponibili delle rispettive persone. Se non ci sono più Thaleri, i crediti sono decaduti.
- Ora la persona che si trova a turno ha il diritto di acquistare una carta **UNTERNEHMEN**(aziendale) o di **ZIEL**(destinazione) (azione). È consentita una sola azione per turno. Anche la nostra potenza o le carte dell'alveare contano come azione, ma non costano nulla. Le carte **UNTERNEHMEN**(aziende) appena acquistate non sono attive fino al prossimo tiro di dado di una persona. Inoltre, se lo si desidera, possono essere depositati 2 Thaleri per ogni giro. Questo non conta come azione.
- Il gioco prosegue poi in senso orario. Un giro è finito quando ogni persona ha avuto un turno.

## Note:

- Le 3 carte aziendali (**ERNÄHRUNG/CIBO**, **GESUNDHEIT/SALUTE**, **KOMMUNIKATION/COMUNICAZIONE**), che vengono consegnate ad ogni persona all'inizio del gioco, sono immediatamente attive e possono essere utilizzate.
- Per alcune carte Enterprise, si ottengono ricavi solo se si effettua il roll del numero da soli (ad es. **SICHERHEIT/SICUREZZA**). Per le altre carte Enterprise, tutte le persone ottengono un reddito quando un giocatore tira il numero corrispondente (ad es. **GESUNDHEIT/SALUTE**).
- Più schede possono sommarsi e moltiplicarsi a seconda della loro funzione. Se una persona dispone di una carta aziendale più volte, riceve quindi il reddito più volte.
- La Bürgschaftsbank (garanzia bancaria) garantisce agli investitori le società **WIR-KRAFT** e **BIENENSTOCK**(alveare). Permette il finanziamento dell'intero sistema. Di conseguenza, per la "strategia verde" 8 Thaleri devono essere nella banca di garanzia e almeno un giocatore deve aver acquistato la carta **ANLEGER** (aziendale).

## Idea di base del gioco WIRKRAFT:

Per acquisire tutte e quattro le carte target, ogni giocatore ha bisogno di una grande quantità di cosiddetti "Thalers" - questa è la valuta monetaria del gioco. Per guadagnare una tale somma, il capitale iniziale ed eventuali altri redditi vengono investiti in carte aziendali. Puoi prenderti cura solo delle tue aziende (blu - neutro), costruire un impero usando i cartellini rossi (rosso - prendere attivamente dagli altri) o lottare per la forza e la ricchezza comune (verde - crescere attivamente con gli altri). Naturalmente, da nessuna parte è scritto che le miscele sono proibite. Per una migliore comprensione, tutte e tre le categorie sono state brevemente raggruppate in categorie:

<b>Tipo:</b>	<b>Carte blu:</b> Concentrarsi sul proprio potere e sui propri beni.	<b>Cartellini rossi:</b> Togliere qualcosa agli altri. Tieni d'occhio la partita.	<b>Carte verdi:</b> Insieme siamo forti. Insieme siamo ricchi.
<b>Vantaggio:</b>	Neutrale. Meno costoso. Sommate i vostri possedimenti e fate progressi costanti verso l'obiettivo.	Le opportunità vengono sfruttate. Lo sfruttamento di altre persone promette molto profitto.	La proprietà finanziata congiuntamente ha effetti moltiplicatori. Lo slancio è di solito inarrestabile.
<b>Svantaggio:</b>	Le persone ignorano ampiamente le opportunità e i rischi di giocare insieme ad altre persone.	Sei forte e veloce solo quanto gli altri ti permettono di essere.	Più elaborato, più a lungo termine. Se sei l'unico ad avere questa strategia, diventa più difficile.

## Variante alternativa del gioco WIRKRAFT:

Vince il gruppo di 4 persone che riesce a far raggiungere a tutti gli obiettivi della vita con il minor numero di giri! Documenta il tuo record inviando un'e-mail a [kontakt@wirkraft.org](mailto:kontakt@wirkraft.org)!