

Korte versie van de spelregels

(Een meer gedetailleerde versie is te vinden op www.wirkraft.org/Spielanleitung/)

Doel van het WIRKRAFT-spe:

Het doel van het spel is om alle 4 de levensdoelen te bereiken. Deze worden gesymboliseerd door de doelkaarten **FAMILIE/FAMILY**, **KONSUM/CONSUM**, **FRIEDEN/PEACE** en **PARTNER**. De doelkaarten zijn in eerste instantie inactief als je ze ontvangt - je ziet de levensdoelen die je wilt bereiken. De kaart wordt geactiveerd/het levensdoel wordt bereikt door het bedrag van Thaler te betalen dat op de kaart in de ster staat aangegeven. Geactiveerde doelkaarten zijn gemarkeerd met de groene marker.

Spelvoorbereiding van het WIRKRAFT spel:

Elke persoon krijgt, volgens de foto op de onderkant van de speeldoos:

- **4 doelkaarten** (**PARTNER/PARTNER**, **FAMILIE/FAMILY**, **KONSUM/CONSUME**, **FRIEDEN/PEACE**)
 - **3 bedrijfskaarten** (**ERNÄHRUNG/VOEDING**, **GESUNDHEIT/GEZONDHEID**, **KOMMUNIKATION/COMMUNICATIE**)
 - **5 Taler** speelgeld.
- Als er minder dan 4 deelnemers zijn, blijven de overige bestemmingskaarten in de verpakking zitten.
- De oudste persoon beheert de "cash box" - los van zijn eigen talenten.

De ronde van het spel:

- De jongste persoon begint met de dobbelstenen.
- Elke persoon begint met slechts één kubus. Als hij de doelkaart **PARTNER** heeft geactiveerd, kan hij in elke beurt beslissen of hij één of twee dobbelstenen gebruikt. Als er twee dobbelstenen worden gebruikt, telt de som van beide als één getal.
- Welke kaarten inkomsten genereren wordt bepaald door het aantal gegooid kaarten. Als het nummer op de dobbelstenen hetzelfde is als het nummer rechtsboven op een kaart, dan is die kaart actief voor die ene ronde. De kaarttekst wordt uitgevoerd.
- Na een dobbelsteenworp worden alle claims van de actieve kaarten aan alle spelers eerst gelijkmatig uitgedeeld uit het beschikbare aantal taler van de respectievelijke personen. Als er geen taler meer over is, vervallen de vorderingen.
- Nu heeft de persoon in de trein het recht om een bedrijfs- of bestemmingskaart te kopen (actie). Er is slechts één actie per ronde toegestaan. **WIRKRAFT-** of **bijenkorfkaarten** tellen ook mee als actie, maar kosten geen taler. Nieuw verworven bedrijfskaarten zijn pas actief vanaf de volgende worp met de dobbelstenen van een persoon. Daarnaast kunnen er desgewenst 2 taler per ronde in de garantiebanc worden gestort. Dit telt niet als een actie.
- Daarna gaat het verder in de richting van de klok. Een ronde is klaar als iedereen aan de beurt is....

Opmerkingen:

- De 3 bedrijfskaarten (**ERNÄHRUNG/VOEDING**, **GESUNDHEIT/GEZONDHEID**, **KOMMUNIKATION/COMMUNICATIE**), die iedereen aan het begin van het spel cadeau krijgt, zijn direct actief en kunnen gebruikt worden.
- Bij sommige bedrijfskaarten krijgt u alleen inkomen als u zelf het nummer heeft gerold (bijv. **SICHERHEIT/VEILIGHEID**). Met andere bedrijfskaarten krijgt iedereen inkomsten als een speler het bijbehorende nummer gooit (bijv. **GESUNDHEIT/GEZONDHEID**).
- Meerdere kaarten kunnen worden toegevoegd en vermenigvuldigd, afhankelijk van hun functie. Als een persoon meer dan eens een bedrijfskaart heeft, zal hij of zij dus meer dan eens het inkomen ontvangen.
- De garantiebanc staat garant voor WIR-KRAFT en BIENENSTOCK bedrijven aan investeerders. Het maakt de financiering van het hele systeem mogelijk. Daarom moet voor de "groene strategie" 8 Taler in de garantiebanc zitten **en** moet ten minste één speler de bedrijfskaart INVESTOR hebben aangeschaft.

Basisidee van het WIRKRAFT-spel:

Om alle vier de doelkaarten te kopen, heeft elke speler een grote hoeveelheid zogenaamde "Thaler" nodig - de geldmunt van het spel. Om zo'n bedrag te verdienen wordt het startkapitaal en eventuele verdere inkomsten geïnvesteerd in bedrijfskaarten. U kunt uitsluitend voor uw eigen bedrijven zorgen (blauw - neutraal), een imperium opbouwen door middel van rode kaarten (rood - actief overnemen van anderen) of streven naar gemeenschappelijke kracht en gemeenschappelijke rijkdom (groen - actief meegroeien met anderen). Natuurlijk staat nergens geschreven dat vermenging verboden is. Voor een beter begrip zijn alle drie de categorieën kort gegroepeerd in categorieën:

Kerel:	Blauwe kaarten: Concentreer je op je eigen kracht en bezittingen.	Rode kaarten: Het nemen van dingen van andere mensen. Let goed op het spel.	Groene kaarten: Samen zijn we sterk. Samen zijn we rijk.
Voordeel:	Neutraal. Minder uitgebreid. Je telt je bezittingen bij elkaar op en je bent altijd op weg naar je doel.	De mogelijkheden worden benut. Het profiteren van andere mensen belooft veel winst.	Gezamenlijk gefinancierd onroerend goed heeft een vermenigvuldigingseffect. De dynamiek is meestal niet meer houdbaar.
Negatief:	Men negeert grotendeels de kansen en risico's van het spel in verband met andere mensen.	Je bent maar zo sterk en snel als andere mensen je toelaten.	Meer uitgebreid, meer op lange termijn. Als je de enige bent met deze strategie, wordt het moeilijker.

Alternatieve variant van het WIRKRAFT-spel:

De groep van 4 die met de minste rondes al hun levensdoelen weten te bereiken, wint!
Documenteer uw gegevens door een e-mail te sturen naar kontakt@wirkraft.org!