

# Regras do jogo - versão curta

## O objectivo do jogo WIRKRAFT:

O objectivo do jogo é alcançar os 4 objectivos de vida. Estes são simbolizados pelos cartões de objectivo FAMILIE/FAMILIA, KONSUM/CONSUMO, FRIEDEN/PAZ e PARTNER/PARCEIRO. Os cartões de objectivos são inicialmente inactivos quando recebidos - vêem-se à sua frente os objectivos de vida que gostaria de alcançar. O cartão é activado/o objectivo de vida alcançado através do pagamento da quantidade de Thalers indicados no cartão na estrela. As cartas de alvo activadas são marcadas com o marcador verde.

## Preparação do jogo WIRKRAFT:

Cada pessoa recebe, de acordo com a imagem no fundo da caixa de jogo:

- 4 cartões de golo (PARTNER/PARCEIRO, FAMILIE/FAMÍLIA, KONSUM/CONSUMIDOR, FRIEDEN/PAZ).
- 3 cartões de empresa (ERNÄHRUNG/ALIMENTAÇÃO, GESUNDHEIT/SAÚDE, KOMMUNIKATION/COMUNICAÇÃO)
- 5 Thaler (dinheiro de jogo)

- Se houver menos de 4 pessoas a participar, os restantes cartões de objectivo permanecem no pacote.
- A pessoa mais adulta gere a "caixa de dinheiro" - separada dos seus próprios Thalers.

## Ronda de jogo:

- A pessoa mais jovem começa a lançar os dados.
- Cada pessoa começa com apenas um dado. Se tiver activado o cartão alvo PARCEIRO, ele pode decidir em cada rodada se utiliza um ou dois dados. Se forem utilizados dois dados, a soma de ambos conta como um número.
- Os cartões que criam receitas são determinados pelo(s) número(s) rolado(s). Se o número enrolado for igual ao número na parte superior direita de um cartão, esse cartão está activo para essa única rodada. O texto do cartão é executado.
- Depois de um lançamento dos dados, todas as reivindicações das cartas activas a todos os jogadores são primeiro servidas igualmente a partir da quantidade de Thaler disponível de Thalers das respectivas pessoas. Se não houver mais Thalers, as reivindicações são confiscadas.
- Agora a pessoa da vez tem o direito de comprar um cartão de empresa ou de destino (acção). Só é permitida uma acção por turno. Os cartões de potência ou de BIENENSTOCK (colmeia) também contam como uma acção, mas não custam nenhum Thaler. Os cartões WIR-KRAFT recentemente adquiridos não estão activos até ao próximo rolo de dados de uma pessoa. Além disso, 2 Thaler podem ser depositados no banco de garantia por rodada, se desejado. Isto não conta como uma acção.
- O jogo continua então na direcção dos ponteiros do relógio. Uma ronda termina quando cada pessoa tiver tido a sua vez.

## Notas:

- Las 3 tarjetas de la compañía (ERNÄHRUNG/COMIDA, GESUNDHEIT/SALUD, KOMMUNIKATION/COMUNICACIÓN), que se entregan a cada persona al comienzo del juego, se activan inmediatamente y pueden ser utilizadas.
- Para algunas tarjetas de la Empresa, sólo se obtienen ingresos si usted mismo rueda el número (por ejemplo, SICHERHEIT/SEGURIDAD). Para las demás cartas de la Empresa, todas las personas obtienen ingresos cuando cualquier jugador tira el número correspondiente (por ejemplo, GESUNDHEIT/SALUD).
- Mehrere Karten können sich je nach Funktion addieren und multiplizieren. Hat ein Mensch eine Unternehmen-Karte mehrfach, erhält er somit die Einnahmen mehrfach.
- O banco de garantia garante as empresas WIR-KRAFT e BIENENSTOCK (colmena) aos investidores. Permite o financiamento de todo o sistema. Por conseguinte, para a "estratégia verde", 8 talentos devem estar no BÜRGSCHAFTSBANK(banco de garantia) e pelo menos um jogador deve ter adquirido o cartão da empresa ANLEGER(inversor).

## Idea básica do jogo WIRKAFT:

Para adquirir as quatro cartas-alvo, cada jugador precisa de uma grande quantidade dos chamados "Thalers" - esta é a moeda monetária do jogo. Para ganhar essa soma, o capital inicial e quaisquer outros rendimentos são investidos em cartões da empresa. Pode cuidar apenas das suas próprias empresas (azul - neutro), construir um império usando cartões vermelhos (vermelho - tirar activamente dos outros) ou lutar pela força e riqueza comuns (verde - crescer activamente com os outros). É claro que não está escrito em lado nenhum que as misturas são proibidas. Para uma melhor compreensão, as três categorias foram brevemente agrupadas em categorias:

<b>Tipo:</b>	<b>Tarjetas azules:</b> Centrándose en el propio poder y las posesiones de uno.	<b>Tarjetas rojas:</b> Quitarle algo a otras personas. Vigila de cerca el juego.	<b>Tarjetas verdes:</b> Juntos somos fuertes. Juntos somos ricos.
<b>Ventaja:</b>	Neutral. Menos costoso. Suma tus posesiones y avanza con paso firme hacia la meta.	Las oportunidades son explotadas. La explotación de otras personas promete muchas ganancias.	La propiedad financiada conjuntamente tiene efectos multiplicadores. El impulso suele ser imparable.
<b>Desventaja:</b>	Las personas ignoran en gran medida las oportunidades y los riesgos de jugar en conjunto con otras personas.	Eres tan fuerte y rápido como otras personas te permiten serlo.	Más elaborado, más a largo plazo. Si eres el único con esta estrategia, se hace más difícil.

## Variante alternativa del juego WIRKAFT:

¡El grupo de 4 personas que logre que todos alcancen sus objetivos de vida con menos rondas gana! Documente su registro enviando un correo electrónico a [kontakt@wirkraft.org](mailto:kontakt@wirkraft.org)!